

Alpha Centauri

Долгострой стратегического жанра

Рукотворные небеса

Тайна заоблачной дали

Baldur's Gate

Полное прохождение

Previews: Unreal: Tournament, Braveheart, Hub-12, Dungeon Keeper II, Majesty
Guides: War of Worlds, Return to Krondor, Liat, Gangsters: the Organized Crime

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



WWW.GAMENAVIGATOR.COM



Привет!

Как водится, первая фраза - о погоде, типа, ну, вот уж и середина морозного февраля подоспела, а HoMM3 все нет... И не только их, родимых и ожидаемых. Нету и второго Jagged Alliance, и Age of Wonders и много чего нет. Не буду перечислять, а то еще сглажу. Зато пошли подобно весенним росткам пробиваться пресс-релизы о грядущих удовольствиях - продолжении Baldur's Gate, седьмой Might & Magic. Да и к самому началу весны нужно готовиться на только морально, но и материально, ибо грядут те игрушки, которые в рекламе не нуждаются. Разве что в ревью от "Навигатора" - Ultima: Ascension, Duel: The Mage Wars, Swords & Sorcery. В общем, все это ужасно в хорошем смысле этого слова - а работать когда? А ведь у некоторых посевная на носу! Чую, опять придется зерно в Канаде закупать.

По традиции же - полторы фразы о содержимом номера.

В наличии качественный скачок, в пришедшей от Вас почте не было и слова наезда на плохое качество склейки, а ведь тема сия красной строкой проходила в письмах и сообщениях в форумах на сайте; считайте - справились, перевели дух и бросились строчить превьюшки и гайды, а также - несколько статей в копилку энциклопедичности - о ролевой системе GURPS, о русской же игрушке по почте (PBEM), о демо-сцене, о небесном, железном и мультимедийном. И хватит обсуждать комиксный вопрос, пока у нас есть в портфеле комиксы мирового класса, мы их будем печатать.

Осталось сообщить о проблемах и предложениях.

Проблема: у нас обломался винт, на котором хранились результаты общения с призерами по Игре :(. Процентов 30 информации нам удалось восстановить, остальное кануло в Лету. Просьба: всем призерам, с которыми мы потеряли связь - позвоните еще раз в редакцию или пришлите Ваши пожелания по E-mail.

К сведению: в настоящее время в редакции сложился полноценный коллектив, поэтому, нам пока не нужны новые авторы. Исключения - превосходный авиасимуляторщик, авторы аналитических материалов. И те, кто могут писать и не могут не писать :) .

Разъяснение: в связи с тем, что компакт делается после того, как журнал ушел в печать, мы не в состоянии напечатать его содержание. В свою очередь - нам интересно узнать Ваши отзывы и пожелания по поводу диска.

Искренне Ваш,

Игорь Бойко



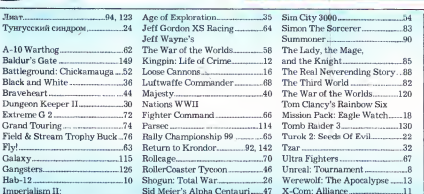












Алфавитный список игр номера:

103.0 FM



291-4445, 291-4450, 291-9121, 291-8478
E-mail: r-roks3@moscow.portal.ru

■ Sanity: «настольная» трехмерка

Компания Monolith Productions Inc. (www.lith.com) объявила о предстоящем выпуске нового изометрического шутера Sanity выполненного на движке LithTech 3D. Сюжет игры, действие которой происходит в недалеком будущем, не совсем обычен – «постижение противника посредством магии, поставленной на научную основу». Вкратце предыстория игры такова: правительственный суперагент Nathaniel Cain послан на поимку неких злоумышленников, Psionics, умыкнувших единственный экспериментальный экземпляр прибора, позволяющего воздействовать на разум. Задачу осложняет тот факт, что злоумышленники эти не совсем психически здоровы. Вернее даже сказать, больны настолько сильно, что их мозги порой не выдерживают и от переизбытка страстей разрываются подобно бомбам. А уж тут только и действовать, как на расстоянии... Как утверждается разработчиками, Sanity станет неким гибридом карточной игры, подобной Magic: The Gathering, и пространственной приключенческой аркады. Кстати, предполагается и режим multiplayer (до 16 игроков одновременно). Выход Sanity ожидается в конце 1999 года.



■ Baldur's Gate: шустрый add-on

Неслыханный успех ролевой игры Baldur's Gate отнюдь не поверг ее создателей в блаженный транс: закусив удила, команда во весь опор стучит по клавишам, готовя к выпуску дополнение к своему бестселлеру, названное Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast. В него будут включены дополнительные карты, персонажи и, конечно же, приключения. Речь идет о некоем мистическом острове, в тайны которого вам и предстоит углубиться. Естественно, для игры необходима полная версия первоисточника. Выход Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast ожидается уже этой весной. Издатель останется прежним – компания Interplay (www.interplay.com).

■ Quake: В иной плоскости

Disposable Heroes – так называется новый deathmatch-сборник для поклонников шутеров серии Quake. Его авторами стали члены коалиции независимых дизайнеров по названием The Coven (www.thecoven.com). В Disposable Heroes вошли: 21 уровень для Quake и 37 уровней для Quake II, а также mod'ы - три для Q1 и два для Q2. Напомним, что за словом «mod» («user-built modification») скрывается нечто вроде патча, позволяющего, как правило, кардинально изменить что-либо в игре (добавить или убрать монстров/оружие/предметы, сменить уровни, текстуры, звук и т.д.) Кстати, именно такой вот «изменчивостью» серия Quake и обязана своей неслыханной популярности, – любой пользователь, при наличии достаточного усердия и вкуса, может переделать игру практически до неузнаваемости. Чем ребята из The Coven в свое время и занялись, предлагая теперь новый продукт по цене $12.95 за упаковку.

■ DirectX 6.1: «Переношенное дитя»

В самом начале февраля компания Microsoft наконец-то официально выпустила DirectX 6.1, основным отличием которого от своих предшественников стало воплощение API DirectMusic, весьма заметно повышающего MIDI-возможности компьютеров, а также кое-какие усовершенствования, рассчитанные на поддержку трехмерной графики в системах с процессором Pentium-III «Katmai». Интересен тот факт, что целый ряд компаний-разработчиков уже давно начали внедрение преимуществ DirectX 6.1 в свои программы, надеясь на скорый выход очередной версии популярного API. Но не тут-то было: Microsoft по каким-то причинам не спешила с публикацией. Дошло даже до того, что выпуск многих продуктов был или задержан, или же сопровождался включением в инсталляционные пакеты неподдерживаемой бета-версии DirectX 6.1. Но теперь, как очевидно, бояться нечего – найти DirectX 6.1 можно на его официальной web-странице, http://www.microsoft.com/directx, или же воспользовавшись специальной примочкой Windows Update в MS Windows98. Размер файла для скачивания – порядка 4 Мб.

■ Homeworld?... А как же!

После временного затишья компании Sierra On-Line и Relic Entertainment напомнили играющему миру о том, что их космическая 3D-леталка Homeworld, так или иначе, скоро должна появиться на свет. Несмотря на то, что эта игра является первым большим продуктом, выходящим из-под пера Relic (компании-разработчика), на последней выставке E3 она вызвала крайне оживленный интерес. К приятным достоинствам движка Homeworld относятся: полноценная трехмерность игровой вселенной, добротные спецэффекты и приличная плавность анимации. Выход Homeworld ожидается уже ближайшим летом. Подробности смотрите на web-сайте разработчика, http://www.relic.com.

■ Sinistar: сиквел через 16 лет

Компания THQ Inc. (www.thq.com) объявила о скором выходе новой трехмерной космической бойни Sinistar: Unleashed. Игра послужит продолжением давно забытой аркады Sinistar, выпущенной в 1983 году компанией Midway Games. Как и в первой игре, вашей задачей станет уничтожение различных космических объектов (ти-



па астероидов и прочих блуждающих сгустков материи), сбор энергетических кристаллов, плюс попутное противостояние темным планам разбушевавшихся инопланетян, готовящих тотальное уничтожение окружающей вас безграничной среды. Игра будет рассчитана на одного игрока и состоять из 24 уровней. Добавим, что Sinistar: Unleashed разрабатывается дочерней компанией THQ, Inc. – GameFX (www.gamefx.com), – и должна поступить в продажу в июне этого года.

■ ShockForce: первый писк

Как мы уже писали, компания Interactive Magic занимается созданием многопользовательской танковой игры ShockForce. В самом начале февраля этот интересный проект перешел в новую фазу: онлайновая бета-версия игры стала доступна всем желающим на web-сайте компании (www.imagiconline.com). Для участия в тестировании необходимо скачать «пусковую» утилиту (1 Мб), плюс саму игру (25 Мб). Само собой, сервис пока что бесплатный. Напомним, что в одну сессию вмещается до 64 игроков одновременно. Сколько продлится бета-период – пока неизвестно.

■ Katmai... вместо паспорта?

При перечислении возможностей нового процессора Intel Pentium III «Katmai» частенько упускается одна немаловажная деталь, а именно: каждый экземпляр этого хитроумного кристалла будет снабжен уникальным идентифицирующим кодом. На первый взгляд, ничего особенного в этом нет, – всего лишь «прошитый» серийный номер. Но, как выяснилось, такой идентификатор позволит однозначно отслеживать его владельца в сети любого масштаба, включая, естественно, и Интернет. По словам Intel, этот код позволит построить дополнительный уровень защиты от преступлений в сфере электронной коммерции, – но и только. Скептиками же утверждается, что возможности использования кода куда более внушительны и, вместе с тем, крайне опасны. Естественно, что легальное использование кода пойдет только на пользу, – никто не сможет получить доступ к вашему онлайновому счету или почтовому ящику, защищенному кодом вашего процессора, причем неважно, идет ли речь о счете в банке или же о персональном профиле на многопользовательском игровом сервере. Но, с другой стороны, с таким же успехом за вами может быть установлена и слежка... Ко всему прочему, большинству пользователей будет крайне неприятно осознание постоянного пребывания «под колпаком».

Как утверждается сотрудниками пресс-службы Intel, «мол, ничего страшного, каждый пользователь будет иметь возможность распоряжаться этим кодом по своему усмотрению, – ведь по умолчанию самоидентификация Pentium-III будет отключена.» Но такое заявление мало кого успокоит: если пользователь может «включить» поддержку кода, то же самое может сделать и кто-нибудь другой, например, вирус.

Так или иначе, теми же скептиками предсказывается падение популярности новых процессоров Intel по сравнению с их дешевыми аналогами от Cyrix или AMD, в которых подобные трюки применять пока не планируется.

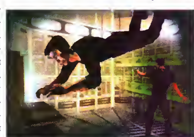
■ Legacy of Kain: сам себе сиквел

Компанией Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com) было заявлено, что весной 1999 года ею будет опубликован сиквел Legacy of Kain: Soul Reaver для PC, продолжающий вампирический черепно-мозговой шутер Blood Omen: Legacy of Kain (разработчик – компания Crystal Dynamix). Сюжет продолжения стартует там же, где поставил точку предшественник: ушедший от дел вампир Raziel, предвкушая расправу над собственным создателем по имени Lord Kain, спускается в темный мир Nosroth, дабы успокоить собственную совесть... Особых новшеств в Legacy of Kain: Soul Reaver по сравнению с версией для PlayStation не обещается: движок принципиально останется тем же, слегка изменится лишь оформление и структура уровней. Кстати, демо-версию игры уже можно найти на web-сайте компании-издателя.



■ Многоликость Mission: Impossible

Приключенческая аркада Mission: Impossible (издатель – фирма Infogrames Entertainment), изначально выпущенная для Nintendo64, в скором времени ожидается и на PC. Разработка PC версии ведется индийской (!) компанией Dhruva Interactive. Срок выхода игры – лето этого года. Кстати, одновременно выйдет и версия для PlayStation (разработчик – немецкая фирма X-ample), а ближе к концу года – еще и для Game Boy Color (силами английской Rebellion). Подробности вы сможете узнать, посетив официальный сайт игры по адресу http://www.mission-impossible.net.



■ А, ну, кому Voodoo 3?!

Не успела просохнуть краска на объявлениях о предстоящем появлении видеокарт на чипсете Voodoo 3, а компьютерный web-магазин Electronics Boutique (www.ebworld.com) уже поспешил заявить о приеме предварительных заказов на их базовые модели. Столь поспешный маркетинговый ход позволяет судить о предполагаемых ценах на новые продукты компании 3Dfx: обе модели Voodoo 3 2000, PCI и AGP, стоят по $129.99 каждая и включают в себя 16 Мб 143 МГц SDRAM и RAMDAC на 300 МГц, а AGP-модель Voodoo 3 3000 будет стоить $179.99 (16 Мб 166 МГц SDRAM, RAMDAC на 350 МГц, ТВ-выход, плюс кое-какое программное обеспечение).

■ Civilization: настает эпоха UNIX

Похоже, что клон операционных систем UNIX, в первую очередь ориентированных на выполнение тяжких и нетривиальных задач, а уж потом на конечного пользователя, станет еще одним видом персональной игровой платформы, – иначе как еще объяснить решение компании Activision выпустить ее долгожданную стратегию Civilization: Call To Power и для ОС Linux тоже, наряду с PC? Переносом игры под UNIX занимается небольшая компания Loki Entertainment Software (www.lokigames.com). Стоимость и дата выхода Linux-версии будут такими же, что и версии для PC. Остается добавить, что такой опыт, по всей видимости, будет первым прецедентом в своем роде.

■ SimCity 3000: маленькие неожиданности

Компания Maxis заявила о том, что будет периодически публиковать на официальном сайте своего бестселлера (www.simcity.com) различные бесплатные дополнения к игре. Первым приятным событием стал так называемый Plug-in Tool, – небольшой патч (650 Кб), позволяющий легко импортировать публикуемые Maxis усовершенствования. Вместе с патчем появился и первый набор таких усовершенствований, названный Landmark Pack #1 (1.3 Мб). В него вошли 3 «призовых» сооружения, реально существующих в г. Сан-Франциско: Museum of Modern Art, Palace of Fine Arts и Transamerica Tower (напомним, что ряд подобных зданий уже присутствует в SimCity 3000 изначально: скажем, Эйфелева башня, Собор Василия Блаженного или Белый Дом). Обещано публиковать новый Landmark Pack каждый месяц. Кроме этого, каждые две недели планируется публиковать новые карты местностей. На момент написания этих строк для скачивания была доступна лишь одна карта, воспроизводящая ландшафт Area 51 в шт. Невада (242 Кб). Также планируется в скором времени начать публикацию файлов с дополнительными городами. И, наконец, «ну очень скоро» должен выйти в свет Building Architect Tool (BAT) - специальная бесплатная программа, позволяющая игрокам проектировать и строить свои собственные здания.

■ Oni: разобиженная сиротка

Компания Bungie Software (www.bungie.com) опубликовала некоторые подробности, касающиеся выходящей в скором времени anime-игры Oni, своего первого пространственного шутера от третьего лица. Сюжет игры таков: Lara-Croft-подобная девушка Konoko, недавно присоединившаяся к числу бойцов спецподразделения по борьбе с технократическими преступлениями, выполняет с товарищами по оружию свой долг по очистке города от некоего распоясавшегося синдиката. В ходе действий неожиданно обнаруживается связь между злосчастным синдикатом и гибелью ее (Konoko) папы и мамы. В результате, вместо узаконенной борьбы с террористами – личная вендетта разъяренной сироты, проходящей буквально через ад бесконечных схваток. Кстати, по мере развития действий, главная героиня будет не только приобретать дополнительные навыки, но даже и меняться внешне, параллельно ожесточая собственную душу неусмиримым гневом.

Следует заметить, что, переключаясь с ролевых игр на 3D-action, Bungie сделала это весьма необычным способом: технически Oni будет существенно отличаться от соплеменников по жанру. Прежде всего это относится к персонажам – в отличие от ставшего весьма популярным метода «натягивания» текстур на динамические полигонные модели, ребята из Bungie выполнили всех своих героев, используя Character Studio в сочетании с 3D Studio MAX, сделав упор прежде всего на реалистичность анимации. Поистине новационным стало применение motion blur – «размывания» быстро движущихся объектов, например, ног и рук противников в поединке, что приближает Oni скорее к фильму, нежели просто к игре. Кстати, наличие врезок замедленного действия в пиковые моменты – лишнее тому подтверждение. Также очень впечатляет тот факт, что для проектировки уровней компания привлекла нескольких профессиональных архитекторов, – интерьер зданий получился весьма выразительным и отнюдь не надуманным, как это порой свойственно даже лучшим представителям 3D-action.



Добавим, что предполагаемый срок выхода Oni – конец этого года. Платформы – PC и Mac. Если вас интересуют подробности, посетите также fan-сайты Oni по адресам http://www.bungie.org и http://members.xoom.com/oniweb.

■ Nox: Думать надо!

Компания Westwood Studios (www.westwood.com) поведала миру о том, что ею разрабатывается первая игра из аркадно-ролевой серии Nox. Основное преимущество серии – необходимость интеллектуального подхода к планируемым действиям.

Технические детали: вид типа «общий план сверху», хорошая детализация персонажей и окружения, а также реалистичная физика игровой вселенной. Режимы одного игрока и multiplayer будут существенно различаться: если в первом будет присутствовать предопределенная сюжетная линия, базирующаяся на событиях, происходящих сразу в трех различных игровых мирах, то второй будет ориентирован прежде всего на взаимодействие игроков между собой, предлагая целых 5 игровых вариантов при поддержке системы Westwood Online. Выпуск первой игры Nox планируется не раньше осени этого года.

■ «Необъятная равнина» для Railroad Tycoon II

Во второй половине января поклонникам железнодорожной стратегии Railroad Tycoon II был преподнесен небольшой сюрприз: компания Pop Top Software опубликовала бесплатную дополнительную карту-уровень для игры. Карта называется Heartland и предоставляет игрокам возможность на протяжении четверти века опутывать рельсами обширные территории Американского Среднего Запада, в период между 1935 и 1960 годами. Играть можно как в одиночку, так и вместе с друзьями (до 10 игроков одновременно). Скачать Heartland можно с официальной web-страницы Railroad Tycoon II, расположенной по адресу http://www.godgames.com/rt2. Размер файла в архиве – 328 Кб.

■ Sin: подлечить раны и грешить дальше?

Компания Activision объявила о скором выпуске набора миссий для своего бестселлера Sin. Новый add-on, названный Sin Mission Pack: Wages of Sin, включит в себя 17 однопользовательских уровней, 12 миссий для deathmatch, 4 новых персонажа, 7 видов оружия и немножко мозгов для монстров. Одним из самых впечатляющих орудий станет силовая пушка, выбрасывающая заряд невиданной мощности, способный расшвыривать противников в стороны и даже останавливать летящие ракеты. Кроме этого, на некоторых уровнях теперь можно будет покататься на мотоцикле. На этот раз главному герою John R. Blade предстоит разобраться с преступным синдикатом некоего «черного босса» Gianni Manero, в подчинении у которого будет состоять целая армия наиопаснейших мутантов. Кроме новшеств, в pack будут включены и кое-какие заплатки, устраняющие ряд недоделок в оригинальном Sin, включая и пресловутый лаг загрузки уровней. Выход Sin Mission Pack: Wages of Sin намечен уже на февраль этого года, розничная цена - $29.95. Разработчик набора миссий – компания 2015 из Оклахомы.



■ «Дырки» в NFL как следствие спортивного азарта

Группа Sierra Sports, являющаяся подразделением компании Sierra On-Line (www.sierra.com), решила изъять из продажи свой последний релиз, NFL Football Pro '99, и даже вернуть деньги всем, кто уже успел приобрести игру. Причиной такого

драматичного решения послужил «ряд упущенных недоработок в программном коде NFL», который, в свою очередь, доставил много тяжких минут поклонникам игр этой серии. По предварительным оценкам, компания готова возвратить деньги за порядка 100,000 проданных копий. Как объяснил David Grenewetzki, президент компании, «успешный выпуск целого ряда качественных программных продуктов в ушедшем году в какой-то мере вскружил нам всем головы. И наша последняя игра была выпущена преждевременно, – мы просто торопились успеть к окончанию футбольного сезона». Другими словами, расчет делался на «еще не остывшие головы» болельщиков, т.е. потенциальных потребителей. Что ж, урок вполне хороший. Ведь торопливость, как известно, нужна лишь при ловле блох.

Следует добавить, что NFL Football Pro '99 вовсе не будет «выброшен в корзину»: проект-неудачник будет кардинально переделан и выпущен уже этим летом под названием NFL Football Pro 2000. Остается надеяться, что разработчики будут не так разгорячены...

Книга рекордов Гиннеса и Дук Ньюкем

В Книге Рекордов Гиннеса за 1999 год есть статья об игре Duke Nukem 3D, в частности, она гласит: «Duke Nukem 3D, the third chapter in the Duke Nukem series and the first to use 3-D perspective, was developed by Ritual Entertainment. Duke returns to 21st-century Earth to exterminate a race of aliens.» («Duke Nukem 3D – третья часть в серии Дук Ньюкема, первая использует 3D перспективу, была разработана Ritual Entertainment (!). Дук возвращается в 21 столетии на землю, чтобы уничтожить нашествие чужих.») Позор! Составители Guinness Book of World Records не знают, что Duke Nukem создала Id Software :).

Время собирать и разбрасывать магию

В марте в Москве открывается представительство питерской компании "Саргона", которая является официальным дистрибьютором компании Wizards of the Coast. Да, да той самой, которой принадлежат все права на знаменитую Magic The Gathering.

Есть повод возрадоваться: в планах "Саргоны" - открытие просторного магазина, в котором будут установлены столы для бесплатной игры. Все желающие смогут прийти, поучиться, посмотреть за игрой других, сесть за стол самостоятельно... Планируются и официальные соревнования, победители которых смогут защищать цвета российского флага на европейском чемпионате. А там и всемирные... Не шахматы, но тысяч сто зеленых портретов их президентов - это реально.

Что особенно здорово - помимо колод карт и прочей атрибутики MTG, все желающие наконец-то смогут приобрести всевозможные AD&D'шные штучки и даже сделать заказ по каталогу.

Со своей стороны мы собираемся оказать "Саргоне" всяческую поддержку, в том числе - уделять больше внимания MTG на страницах нашего журнала.

Гарри в отпуске или Пингвин отдыхает

Как вы, наверняка, помните, в процессе затяжной бескомпромиссной борьбы с Силами Зла, Гарри получил неожиданное исцеление от мучившей его болезни. Виновник обидного заболевания, дурашка-пингвин, был примерно наказан путем раскатывания его катком, и поэтому он больше не сможет мешать разглядыванию симпатичных девушек. Прощай, дружище! Никогда больше тебе не работать цензором, и никогда, видимо, мы не узнаем, кем ты был - птицей или зверем. Итак, с 10 февраля в продаже появился «ГЭГ+/Гарри в отпуске» - диск со сценками от Auric Vision (издатель в России - Новый Диск), которые не вошли в оригинальный «ГЭГ». Другими словами, «Гарри в отпуске» представляет собой укороченный вариант того, что было, + полный вариант того, что было укорочено :).

P.S. На коробке с «ГЭГ+/Гарри в отпуске» красуется надпись «18 +» и устрашающее предупреждение: «Тотальная обеспингвиненность».

Monolith – любит русские игры

Компания Monolith, кроме японской анимации (Shogo: Mobile Armor Division) и кровищи в духе Лавкрафта (Blood 2: The Chosen), очень любит русские компьютерные игры. Так, Monolith приобрела права на распространение «Аллоды 2: Повелитель Душ» (на западе игра выйдет под названием Rage of Mages 2: Necromancer). По словам руководителя отдела по закупке новых продуктов Монолита Дэниела Бернштайна, «игровое сообщество с энтузиазмом встретило появление Rage of Mages. Так как основная цель нашей компании состоит в том, чтобы постоянно поставлять на рынок лучшие игры, мы продолжаем работать в этом перспективном направлении вместе с нашим русским партнером-разработчиком, компанией Нивал, чтобы сделать игровой процесс еще более захватывающим».

P.S. Говорят, что теперь в союзники можно будет брать орков и троллей.

P.S.S. Интересно, а чем питаются зубастые белки?

Занималась алая Z.A.R.я!

Как? Отшельник еще не превратил всех сумасшедших роботов в металлолом? Ну, ребята, держитесь, поскольку для Z.A.R. компания Auric Vision готовит к выпуску набор дополнительных миссий. Z.A.R.: Mission Pack должен появиться к Первому апреля. И, скажу я вам, роботам в этот день будет не до шуток.

Бука – списки релизов

Компания Бука опубликовала планы релизов на этот год. К весне появится аркада «Громада» и смесь симулятора и аркады «Русская Рулетка 2». Тоже весной, но позднее, должен поступить в продажу фантастический авиа-симулятор Storm. На второй квартал перенесен выход долгожданной стратегической игры Jagged Alliance 2. В августе появится детская развивающая игра «Незнайкина грамота». И наконец, ближе к осени разработчики приготовили нам приятный сюрприз: готовится к выходу «Петька и Василий Иванович 2». О новых приключениях Петьки, Анки и Василия Ивановича читайте в следующих выпусках Навигатора.

Работа

Буку немного Storm`ит

В том смысле, что готовится к выходу Storm – фантастический авиа-симулятор, и компании Бука требуются дизайнеры миссий. Так что, если у вас есть опыт в создании миссий для каких-нибудь популярных игр (вроде Battle Of Britain, MechWarrior, Су-27 или близких к ним по тематике), не теряйте времени. Для выяснения подробностей (в том числе финансовых) и условий работы, обращайтесь по адресу imagine@infopro.spb.su.

Новый Диск ищет преподавателей английского

Компания Новый Диск готовит новый уникальный проект по изучению английского языка – «Reward». «REWARD InterN@tive» – это многоуровневый курс, позволяющий учащимся пройти путь от начального знакомства с языком до свободного владения. «REWARD InterN@tive» должен полностью изменить представления о процессе изучения языка при помощи компьютера. Главное, что будет отличать этот курс от всех других обучающих программ, представленных на рынке, - впервые реализованная возможность проверки заданий и консультирование реальным преподавателем по Интернет! Именно их-то Новый Диск и ищет. Так что, если вам от 20 до 35, вы владеете навыками работы на компьютере и знакомы с работой в Internet, - звоните в Новый Диск по телефонам 147-1338 и 932-6178.

Новости подготовили:
Spellbound, Константин Подстрешный


ACTION

Владимир Рыжков

Unreal: Tournament

Жанр	FPS
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Epic Games
Дата выхода	Весна 1999 года

Неожиданно потекшая зима заставила девушек в метро улыбаться, а геймеров – наконец отвлечься от проблем спасения "полуживых" ученых и уничтожения "греховной матери-природы", заскучать по настоящему весеннему солнцу, весеннему запаху свежей листвы от стоящего у монитора кактуса и, наконец, весенним релизам...Мы же, с готовностью потакая этой маленькой слабости, предлагаем взглянуть на самый что ни на есть весенний релиз –



Unreal: Tournament от Epic Games и GT Interactive. Мультиплеер оригинального Unreal был не так чтобы плохим, но до обещанных разработчиками гор удовольствия не дотягивал. И вот, спустя почти год, должен выйти "мультиплеерный Unreal нашей несбывшейся мечты", способный, по заверениям GTI, ни много, ни мало, умыкнуть лидерство из-под носа грядущего Quake III Arena...

От авитаминоза

Итак, для борьбы с весенним авитаминозом и повышенной вероятностью возникновения депрессии, под маркой Unreal: Tournament нам предлагается: что-то около тридцати пяти мультиплеерных арен, подлатанный и приглаженный графический движок, новые текстуры и модели, три дополнительных вида оружия, три новых режима многопользовательской игры, дьявольски хитрые боты плюс возможность играть с ними в командные игры вроде CTF. Так что рассаживайтесь поудобней, будем мечтать...

Сценарная подоплека безобразий, которые развернутся на аренах UT, освещена в пресс-релизе GTI и Epic с характерно трогательной краткостью и яркостью. Постараюсь донести ее до вас, не поцарапав вольным переводом: "Unreal Tournament противопоставляет игроков опаснейшим преступникам галактики в многочисленных противоборствах. Цель – завоевать титул Unreal Grand Master, испытывая свое мастерство, сражаясь против или бок о бок с командой лучших компьютерных оппонентов, когда либо виденных в 3D-Action..." Такие дела. Противопоставляет – и все тут...

О "многочисленных противоборствах"...

Первый из новых режимов UT – знакомый по Quake и родной CTF. Для двоечников вкратце перескажу правила: две команды ложатся костьми на поделенной поровну карте, силясь спионерить вражеское боевое знамя, не прозевав при этом свое.

Далее. Режим Assault. Игроки делятся на "защитников" и "атакующих". Перед "атакующими" ставится несколько задач, содержание которых может варьироваться от организации побега из подземной тюрьмы до уничтожения компьютерных терминалов или пуска под откос поезда. "Защитникам" же дается спасительный срок, до которого они должны продержаться, не дав противнику исполнить хотя бы один из его коварных планов. По истечении отведенного на веселье временного отрезка или когда список невыполненных задач будет исчерпан, бойня начинается с новой силой, на новой карте и с новыми задачами.

Domination. Игроки распределяются по нескольким командам и принимаются сокрушать врага в битве за владение "контрольными точками", в художественном беспорядке и умеренном изобилии разбросанными по этапу. Для захвата КТ (как вам аббревиатура?) необходимо просто простоять на ней некоторое время. Если точка "вражеская" – восемь секунд, если "нейтральная" – четыре. За это и начисляются очки. Налицо дилемма: лихорадочно считая в уме секунды, продержать свою кормовую часть под ураганным огнем неподвижной, но на КТ, или же уклоняться, оставляя команду без жизненно важных очков.

Кроме того, введено несколько новых опций, призванных разнообразить игровой процесс и, следовательно, продлить жизнь игре.

Tournament Deathmatch. При включенной опции, перед началом игры каждый игрок должен "зарегистрироваться", нажав клавишу "fire", после чего начинается отсчет времени до начала собственно игры. Таким образом, все участники побоища на старте оказываются в равных условиях.

JumpMatch. В этом режиме все игроки прыгают вдвое выше обычного, как при использовании Jump Boots.

Novice Mode. При включенной опции боты причиняют игрокам меньший ущерб и двигаются медленней. Хорошее начало для новичков, стесняющихся выйти на просторы





Internet со своим тяжелым клавиатурным прошлым. В Hardcore Mode, напротив, оружие наносит большие повреждения и игра протекает в более интенсивном ритме.

Наконец, введены Spectator Cams. Любой желающий теперь сможет вместо того, чтобы участвовать в борьбе, понаблюдать за ней со стороны, переключаясь между стационарными камерами и видами "из глаз" бойцов, сражающихся в данный момент.

"Сколько раз увидишь, столько и..."

Так. Теперь доставайте свои дежурные хищные ухмылки – буду рассказывать о новых фрагобойках. В оригинальном Unreal оружие, в общем-то, тоже было сделано с фантазией, но это... Что с ухмылками? На месте? Тогда начинаю.

Translocator. Портативный телепортер. Не столько оружие, сколько средство передвижения. Состоит из двух частей – приемника и передатчика. В обычном режиме стрельбы игрок выбрасывает приемник, а затем, нажав "выстрел" альтернативного режима, телепортируется к нему. Представьте-ка: с помощью Translocator'а можно выбраться из любой передряги, телепортировавшись куда угодно в пределах видимости... Или в кого угодно. При определенной сноровке, можно по-дружески прилепить приемник на спину сопернику, а затем сделать самый настоящий "телефраг". Правда, есть и оборотная сторона: если попытаться воспользоваться этим приборчиком, когда приемник уничтожен, то Translocator телепортнет вас в вас же. Это называется "уйти в себя с головой". Забавное, наверное, ощущение...

Redeemer. Ядерная ракета. Нет, серьезно – ядерная ракета! Достаточно медленно движущаяся, но обладающая впечатляющей мощью. При попадании происходит взрыв, вызывающий ударную волну, в огромном радиусе превращающую все живое в пыль. Интересно, как защищать базу в CTF или Assault при вторжении с использованием этой штуковины...? В альтернативном режиме Redeemer позволяет (внимание!) управлять ракетой, глядя на мир через вмонтированную в нее камеру. Игрок-проказник, задумавший такую шутку, не может двигаться сам и представляет собой легкую добычу, но разве не стоит рискнуть ради удовольствия заглянуть в обтянутую цветастыми текстурами физиономию чайника, которому посчастливилось поцеловаться с ядерной "дурой"?!

Pulse Blaster. По огневой мощи лишь не многим уступает первым двум экземплярам. Стреляет энергетическими зарядами с ооогромной скоростью. И с соответствующим аппетитом, игриво вращая стволами, потребляет боеприпасы.

IMPACT Hammer. Молоток. Один удар – один труп. Вернее, останки... Был разработан для прокладки тоннелей, но его использование повлекло слишком много смертей среди шахтеров. Нужны еще комментарии?

Младшие братья по разуму

Unreal заслуженно прославился своими ботами. В UT потомки ReaperBot'а стали еще смышленей, научились дружить друг с другом и даже с игроками. Теперь они с успехом заменят людей в любом из новых игровых режимов, включая командные. Железные ребята научились лучше пользоваться лифтами, кнопками и дверьми, плавать, пользоваться защитными средствами для передвижения в лаве и кислоте, маневрировать, грамотней использовать ору-



жие, включая новые образцы, и бессовестно кемперить, находя наиболее удобные снайперские позиции. Более того, ботов теперь приручили и игроки, как и положено, будут за них в ответе - в командной игре ботам можно раздавать команды вроде: "Защищать базу", "Держать эту позицию", "Атаковать вражескую базу", "Прикрой меня"...

Битва титанов...

... за право называться лучшей single-player FPS отгремела, лидеры выявлены, и споры стихли. Но, похоже, грядет новая битва - за титул многопользовательской игры нового поколения. Неизвестно, как покажет себя Unreal: Tournament на фоне грядущего Quake III Arena и великолепного TF2, но заявка на лидерство налицо, а крепкие тылы в лице GTI, Epic и растущей вселенной Unreal обеспечены. Так что подождем, пока кактус перед монитором запахнет листвой...



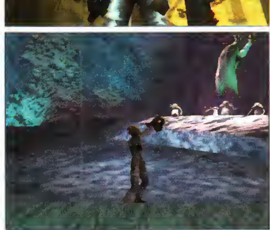


Hab-12

Владимир Рыжков

Жанр	3D Action/Adventure
Издатель	Неизвестен
Разработчик	Ratloop
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Дата выхода	Не объявлено
	Windows 95, 98

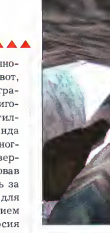
Дело Лары Крофт живет и процветает! Своей широкой грудью и крепкими ногами она проложила дорогу для десятков последователей и утвердила стандарты для Action-игр с видом от третьего лица. Игры со слабенькой графикой и как две капли воды схожим с Tomb Raider геймплеем стали одна за другой появляться на прилавках. В глазах многих геймеров этот жанр приобрел устойчивую репутацию "бестолкового" и "приставочного". Но все течет, все меняется и вот, похоже, близится конец засилья грабителей усыпальниц быстрого приготовления. На подходе тяжелая артиллерия - американская команда Ratloop, ранее прославившаяся сногсшибательной Quake-TC Malice, свернула с пути истинного и, лицензировав движок Twilight 3DGE, принялась за новую 3D Action-Adventure игру для PC и PlayStation под названием Hab-12, ранняя альфа-демо-версия которой уже была показана за закрытыми дверьми на последней E3 для привлечения издателей.





В Hab-12 из наших заботливых рук вырвут красотку Лару и вложат туда, хоть и футуристично-фантастического, но все-таки неудачника - лаборанта с неясным именем MRY35846 и прозвищем "Miray", да еще и по-крупному влипшего. Действительно по-крупному. Из-за какой-то таинственной напасти его корабль, занимавшийся изучением инопланетных форм жизни, оказывается выведен из строя, а вся команда, за исключением нашего бедолаги, погибает. Посмотрите на шоты! Сможет этот хлюпик пройти двенадцать зон-ареалов огромного корабля, населенных причудливыми и зачастую враждебными инопланетными тварями?! Нет? А придется. Ладно бы еще, отряд морской пехоты. Или хотя бы один-единственный морской пехотинец! Ну, или физик-теоретик, на худой конец. Говорят, они против инопланетян иногда очень недурно воюют. Но лаборант... И это еще не все! Совершенно бесплатно вы получаете боевую задачу: исследовать и победить зловещую форму жизни, которая каким-то образом мешает вам убраться с этой посудины живым. В общем, успехов.

Собственно игровой процесс в Hab-12 обещает быть разнообразным и интересным. Будет уделено самое пристальное внимание не только Action-элементам со стрельбой, прыжками, кувырками и прочей акробатикой, но и многочисленным головоломкам. Разработчики обещают четкую сюжетную линию, которую будут составлять как события собственно игры, так и выполненные на движке анимационные вставки. По их словам, наиболее важными игровыми аспектами тут станут "приключения" – запоминающиеся случаи, среди которых будут встречи со странными созданиями, путешествия по невероятным местам и упомянутые уже анимационные ролики. В сочетании с впечатляющего размера игровыми пространст-



вами (взгляните на иллюстрации) сказанное выше звучит более чем заманчиво.

Лицензированный у Twilight3D engine предоставляет разработчикам впечатляющие возможности, среди которых: туман, цветное освещение, прозрачная вода, огромные закрытые и открытые пространства, зеркальные поверхности, тени, 3D-Sound и многое другое. Движок поддерживает как Glide, так и Direct 3D. Программный рендеринг также возможен. К специфическим особенностям графики в игре можно отнести так называемый scalable design, то есть качество анимации будет автоматически подгоняться под возможности системы. Судя по скриншотам, все эти чудеса в руках ребят из Ratloop не пропадают даром. По словам создателей игры, каждый новый эпизод-зона будет совершенно не похож на предыдущий, и от этапа к этапу игрок будет оказываться в новой атмосфере. В данный момент на сайте Ratloop, помимо скриншотов, выложен единственный ролик из игры, который производит весьма приятное впечатление. Огромные деревья, строения и животные, качественные модели и их анимация, радующие глаз эффекты. Судить, конечно, рано, но приятно, что и недостатков тоже не видно.

Игра все еще находится на ранних стадиях разработки, пока не найден издатель и даже приблизительно не определены сроки выхода, но проект в целом производит впечатление добротности и целостности. В списке достижений Ratloop - одна из лучших total conversions для Quake, едва ли не более интересная, чем оригинал, где был к тому же хорошо сбалансированный Deathmatch. Теперь за плечами у этих ребят успешный проект, опыт и признание, так что есть все основания полагать, что тема нашей беседы – действительно игра с будущим. Будем надеяться, что игра найдет издателя, а затем и успех, и любовь играющей части человечества.

Владимир Рыжков

X-Com: Alliance

Жанр	FPS с элементами стратегии
Издатель	Microprose
Разработчик	Microprose
Дата выхода	3 квартал 1999 года

Злой рок преследует многострадальную вселенную X-Com. Начиная со второй части, X-Com: Terror From The Deep, которая была лишь вариацией на тему блистательной UFO: Enemy Unknown, качество игр серии неумолимо ухудшалось. Свет увидела сперва отставшая от времени X-Com: Apocalypse, а затем и совершенно бездарная четвертая часть – X-Com: Interceptor. И вот готовится к выходу новая игра из этой серии – X-Com: Alliance. Двоякие чувства возникают по отношению к ней – с одной стороны, предыдущие неудачные попытки Microprose создать нечто, способное превзойти незабвенную UFO, заставляют относиться к готовящейся новинке скептически, но, с другой, три года назад ради того, чтобы увидеть описываемое в сегодняшних пресс-релизах по X-Com: Alliance, не один геймер был бы готов продать душу любому желающему.

Возвращение к истокам

События X-Com: Alliance берут начало там, где заканчивается первая часть игры – UFO: Enemy Unknown. В 2062 году на Марс прибывает экспедиция X-Com, целью которой является исследование источника недавнего инопланетного вторжения - Cydonia'и - для сбора и изучения технологий пришельцев. Команда натыкается на заброшенные ворота между измерениями, которые и отправляют незадачливых исследователей прямо, так сказать, на бал, причем вместе с кораблем. Герои попадают на другой конец галактики, за 60 световых лет, в уютный уголок вселенной, где полным ходом идет война между нашими старыми знакомыми по первой части и новичками – расой Ascidians. Быстро сориентировавшись в новой обстановке, X-Com'овцы принимают единственно верное решение – вступить в войну на стороне не-сектоидов и, шагая по маленьким серым трупам, начинают прокладывать дорогу домой.

Своими руками

Прежде всего, тех читателей, кто еще не слышал Главную Новость о Продолжении Любимой Игры (остальные знают, о чем я), прошу принять горизонтальное положение и по возможности исключить из своего окружения колюще-режущие предметы, а также источники открытого огня. Готовы? X-Com: Alliance – это шутер. От первого лица и с элементами стратегии. Нам предстоит возглавить команду из четырех агентов и в ее составе преодолеть пятнадцать уровней, являющих собой бережно воссозданные дизайнерами Microprose космические корабли и базы инопланетян, подобные виденным в UFO. Приложение номер один к Главной Новости (не вставайте) гласит, что новинка будет сделана на графическом движке Unreal, лицензия на который осталась неиспользованной Microprose после отмены Star Trek: First Contact, так что теперь мы застрахованы, по меньшей мере, от одного недостатка X-Com: Interceptor – внешней кривизны.

Подстать интерьерам игры будут и обитающие в них инопланетяне. Все оппоненты, с которыми нам предстоит встретиться на поле брани нового X-Com, имеют прототипы в первой части. Кроме того, теперь они станут еще коварней и научатся, к примеру, столкнувшись с превосходящими силами противника в нашем лице, отступать и возвращаться с подкреплением.

Помимо традиционных для FPS забот о целостности собственной шкуры, в Alliance на плечи игрока лягут еще и обязанности командира. Теперь, окромя собственных рук и ног, под нашим командованием окажутся трое новоиспеченных братьев по оружию, подобно героям предыдущих частей, что были нам родными детьми. Управление "братвой" будет осуществляться посредством раздачи waypoint'ов на двухмерной карте этапа, а контроль за исполнением приказов – при помощи камер, установленных в шлемах десантников. Кроме информации о состоянии собственного здоровья и количестве боеприпасов, на экране помещены три окошка, отображающие аналогичные параметры бойцов, а также то, что они видят в данный момент. Предусмотрен и менее деликатный способ доведения приказов до подчиненных. Можно будет, не утруждая себя возней с картой, просто получить контроль над солдатом, используя телепатические способности. О возможности проделывать подобный трюк с инопланетянами разработчики умалчивают.

Родное

X-Com: Alliance является FPS лишь в той же мере, в какой его предшественник, Interceptor, был симулятором. Вторая половина игры, та, что начинается за пределами боевой части, следуя традиции сериала, осталась почти нетронутой. Сохранится возможность исследовать трофейное оружие и снаряжение, причем весь арсенал перекочует из первой части, а также пополнится несколькими новыми образцами. Агенты по-прежнему будут иметь уникальные имена и наборы показателей, мы снова сможем нянчиться с ними, перед выходом на задание одевая потеплей и вооружая получше. Даже UFOpedia – книжка, знакомая с детства, снова будет сопровождать нас, все такая же



познавательная и занимательная. Единственное существенное отличие небоевой части новинки заключается в том, что ввиду неслабой удаленности торгового отдела X-Com, равно как и отдела кадров, мы не сможем закупать оружие и торговать гамбургерами из мяса сектоидов, как любили делать в старые добрые времена. Тактика прикрывания бойцов-ветеранов телами дешевых новичков теперь тоже не будет столь выигрышной из-за ограниченной численности личного состава.

Подумаем...

Похоже, с выходом X-Com: Alliance, исполнится одна из наших детских грез. Мы, наконец, получим возможность поджарить пришельцев из Blaster-Launcher'a собственноручно. Но тот ли это продукт, в который мы станем играть? Ведь в обмен на игровой процесс от Action у нас заберут то, что, собственно, и является "Уфошкой", которую мы любили, – ее неспешный геймплей, ходы по очереди, возню лично с каждым солдатиком... Сможет ли Microprose предложить достойную замену? Пока у нас есть лишь вопросы и материал для размышления. А ответы получим с выходом демо-версии. Мы ждали четыре года, подождем и еще...

Денис Гусев

Kingpin: Life of Crime

Жанр	3D-action/adventure
Издатель	Interplay
Разработчик	Xatrix Entertainment
Дата выхода	Весна 1999 года

Xatrix Entertainment, в свое время отличившаяся всем нам знакомым, по-хорошему дебильным шутером Redneck Rampage, решила подкорректировать творческий курс и теперь заканчивает работу над игрой более сложной и менее легкомысленной – к выпуску готовится Kingpin: Life of Crime, игра, где придется думать много, быстро и коварно, а воевать – далеко не с курами и совсем не монтировками.







Действительно, бессмертна

Действие происходит в вымышленном городе, медленно умирающем от разгула преступности. Мафиозные группировки терроризируют мирное население. Бесчисленные банды крошат друг друга в кровавых разборках, на улицах царят насилие и жестокость. События разворачиваются на 24 уровнях трущоб, объединенных в 7 эпизодов непрерывной борьбы за власть.

Разработчики взяли на вооружение идеологию Grand Theft Auto: главный герой вовсе не очередной спаситель человечества, а отпетый мерзавец, преследующий корыстные цели. Его основная задача заключается в организации банды, расширении сферы ее влияния и, в конечном счете, установлении контроля над целым городом. Игроку придется добиваться своего силой и хитростью, заключать сделки и выполнять миссии, переманивать на свою сторону громил и отстреливать упрямцев.

"Трое сбоку, наших нет..."

Пожалуй, наиболее впечатляющая "изюминка" Kingpin – компонент искусственного интеллекта NPC, отвечающий за общение с игроком. Компьютерные персонажи – полицейские и уголовники, бомжи и панки, наркоманы и дети - здесь умеют менять свое "отношение" к игроку в зависимости от того, как он ведет себя и что говорит. Так, члены дружелюбной на первый взгляд банды непременно схватятся за "стволы", как только герой нахамит или начнет нести чушь. И, напротив, если не шуметь и хладнокровно "базарить", вполне можно будет обойтись без кровопролития в самых сомнительных местах и компаниях.

Смышленые железные ребята способны определять степень угрозы, которую представляет для них тот или иной противник и, попадая в заваруху, начинают с наиболее серьезного, по их мнению, оппонента. NPC в Kingpin могут проявлять страх, героизм, и даже мстить. Они способны к координированным действиям, то есть группы имеют лидеров, а их участники не стреляют друг другу в спину.

Нейтральные NPC вполне могут оказать герою посильную помощь, если сочтут игрока "парнем, им подходящим". Особенно радует то, физически персонажи ничуть не проще, чем "духовно". Каждый NPC состоит из 15 фрагментов, благодаря чему можно калечить недругов самым изощренным образом и даже пробивать в них сквозные дыры. Например, если налетчик с пулеметом в руках показался вам чересчур грозным, отстрелите ему руку, и он станет сговорчивее. Пустившегося в погоню громилу легко можно унять, разрядив дробовик неразумному в ногу - он так и останется хромым до конца игры. Кроме того, враги, как и положено нормальным двуногим млекопитающим, способны истекать кровью, так что особо тяжелые раны могут оказаться смертельными.

Крутые стволы

О технической оснастке, доступной игроку в Kingpin, известно пока немного, но имеющаяся информация пробуждает самые радужные надежды. Из огнестрельного оружия были замечены пистолеты с глушителями и лазерными прицелами, обрезы, снайперские винтовки, автоматы и даже огнемет. Проблемы, связанные с транспортом, также, судя по всему, никоим образом нас не стеснят – при желании можно, скажем, взять и украсть мотоцикл, а то и вовсе прокатиться на угнанном поезде. Все в мире Kingpin покупается и продается – по городу разбросаны магазины, торгующие снаряжением, а поредевшие после очередной перестрелки ряды шайки герой может пополнить, наняв новых головорезов.

Изнутри

Фундаментом игры служит старый добрый движок Quake 2, улучшенный и переработанный. Разработчики обещают туман, объемные огонь и дым, динамические тени, реалистичное освещение с бликами и 32-битный цвет. Судя по шотам, многое удалось на славу. Музыку для игры пишет известная группа Cypress Hill, классика хип-хопа. Четкий ритм как нельзя лучше подходит для уличных войн и превосходно передает атмосферу мегаполиса.

Растут...

Xatrix взяла удачный старт со своим Redneck Rampage и теперь, как зто обычно бывает, набирает крейсерскую скорость, пытаясь создать настоящую игру, без поправок на молодость команды и недостаток средств/опыта, а сказанное на зтой странице характеризует Kingpin как нешуточный проект, способный сказать новое слово в своем жанре. Послушаем...

Старший опер Goblin

Werewolf: The Apocalypse

Жанр	Action/Adventure
Издатель	ASC Games
Разработчик	Dreamforge
Дата выхода	3 квартал 1999 года

Положение дел

Когда-то давно, когда компьютеров, можно сказать, не было совсем, народ развлекался настольными играми. Бумажная карта, маленькие фигурки, кубики... Мы с моим дружбаном Сидором Лютым рубились в "Сражение" (это такая бумажная пошаговая стратегия через кубики была) без устали целыми днями. Было интересно, потому как давался простор для работы уже тогда нездоровой фантазии.

Но даже в деле производства настольных игр западная публика нас, как водится, нагло обскакала. У них это – хорошо развитая индустрия. Тамошние игры – совсем не то, что было у нас. Это – целая наука и резвятся в них люди достаточно разумные и взрослые, потому как детям всех тонкостей не понять и попросту не освоить. Тщательно разработанные правила помещаются в руководство объемом страниц так в двеститриста. Не освоив его в совершенстве, за игру можно и не браться. Мне когда-то давно подарили нечто из серии Dungeons & Dragons, так оно до сих пор на шкафу валяется. Снимешь, бывало, полистаешь пухлый томик руководства ... Потом на руку поплюешь, пригладишь вставшие дыбом волосы – и обратно закинешь. Такой глобализм – не про меня. Да и Лютый тоже вырос, не желает больше кубики в руки брать, гад такой. Чуть что – сразу за рокет лаунчер, а если его в игре нет – то это вроде как и не игра, а так, баловство одно.

Ну, вообще-то, не все такие крутаны, как он. И для других тоже кое-какие игрушки выпускаются, что не может не радовать. И народ настольные игры по-прежнему любит и играет в них самозабвенно. На поприще выпуска оных особо продвинулась и прославилась компания White Wolf, в недрах коей трудится титан ролевых игр, исполин вышеупомянутого жанра – Трэвис Уильямс. Именно он подарил миру два ролевых блокбастера: WereWolf и Vampire.

Обе игры переносят нас в реальность, где обитают жуткие оборотни и кошмарные вампиры. Игровой процесс не прост (причем – далеко), однако от латентных любителей пожрать человечинки и запить ее свежей кровушкой – нет отбоя. Днем и ночью печатные станки штампуют руководства, таблицы и карты, набитые доверху грузовики развозят их по лавкам, а восторженные поклонники людоедства и кровопийства все это в одночасье выметают, разбегаются по домам и режутся там в игрухи до полного умопомрачения.

Особо следует отметить, что просто игр с расписанными ролями им мало. Наиболее яростные любители сбиваются в стаи, объявляя себя вампирами и оборотнями. Это что-то вроде кланов, в которые сбиваются все нормальные люди. Деятельность у вампиров и их корешков-оборотней развита такая, что многие прославленные кланы могут только позавидовать, а основная масса – так и просто отдохнуть.

Но не надо забывать, что дело происходит на пропитанном корыстью и жаждой наживы Западе! Ру-



ководство конторы White Wolf не дремлет и игрушками не балуется, а каждую свободную минуту планирует широкую экспансию на рынок игр компьютерных. Именно с целью захвата этого рынка сейчас фирмой Dreamforge изготавливается игра. Werewolf: The Apocalypse. Ну, нам-то на их экспансии наплевать, лишь бы игрушка хорошая была!

Само собой, в компьютерной версии игры никаких руководств в трех томах не предвидится, но вообще-то представление о том, что творится и почему так происходит, иметь необходимо. Так что открывай рот пошире, а глаза вылупливай подальше – начинаю излагать.



Сюжетец

...Жили-были... Нет, не дедушка с бабушкой. Наши дедушки и бабушки давно уже ласты завернули по ходу реформ. Речь идет про Западную игрушку, а там – жили-были Оборотни! И не шаляй-валяй, а с большой буквы. Там все серьезно было!

Эти самые Оборотни Землю зовут Гейя (Gaia), но смысл в это слово вкладывают несколько иной, потому как подразумевают Землю как в ее



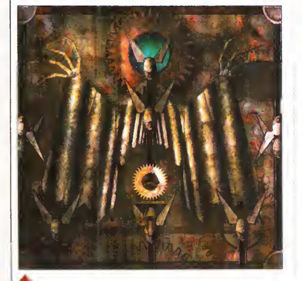


физическом, так и в спиритуальном (читай – духовном) проявлении, каковые намертво связаны в единое целое и взаимозависимы.

Как всем вам давно известно, на нашу планету постоянно обрушиваются всякие катаклизмы и напасти, а в их отсутствие регулярно нападает различная сволочь, покоя нет ни на секунду. Но оказывается, все могло бы быть еще хуже, потому как до поры до времени нас спасало то, что на страже планеты стояла могучая, отлично организованная сила – Оборотни.

Сами себя они кличут Гзру (Garou) и проживают на Земле с незапамятных времен. Еще когда первые люди боязливо жрали корешки и не владели рокет лаунчерами, оборотни незаметно проживали среди людишек и зорко присматривали за ними, жестоко регулируя численность и направление развития. То есть всех, кто чем-либо их не устраивал, они попросту съедали. Именно с тех пор каждый человек испытывает ужасающий, парализующий волю страх при виде оборотня.

В общем, гоняли это они людей, гоняли, а вот сами собой заниматься почему-то забывали. Как всякое общество и в соответствии с главной струей славной науки социологии Оборотни делились на племена, внутри племен – на группы, дальше – на семьи и так далее. И каждая такая ячейка общества имела свои собственные цели и жизненные приоритеты. Однако до поры до времени у них строго соблюдалась линия партии и оборотни исполняли роль этаких волосатых "антивирусов", на корню изничтожающих все проявления негодяйства в окружающей среде. А бороться там было с чем...



В соответствии с неумолимыми законами диалектической логики не может все быть только хорошим, а потому на Земле издревле проживают и орудуют шайки монструозных проявлений Зла. Главным у них – монстриный пахан по кличке Верм (Wyrm), что звучит неотличимо от слова worm, то есть "червяк" (о тайной связи – ниже). Этот самый Верм насылает на Землю своих прихвостней, которые нам и гадят из всех сил.

Но у Оборотней оперативно-розыскная деятельность находилась на должном уровне, а потому просочившихся негодяев ловили и рвали на месте, когтями и клыками удерживая ситуацию под контролем. Так бы оно и шло, да только среди оборотней пошел разброд и шатание: каждое племя тянуло одеяло на себя, требуя суверенитета и независимости. Проще говоря, затеяли Оборотни перестройку. Результат легко предсказуем: могучая империя Оборотней рухнула, людишки вышли из-под контроля и на всей Земле начало бесноваться беспредельное, чудовищное Зло. А былые защитники Гейи рассеялись среди людей и образ жизни ведут незаметный.

А незаметно направляемое злой волей Верма, через искусно раскинутую агентурную сеть адептов Зла, брошенное Оборотнями на произвол судьбы, человечество стремительно шагает по губительной дороге технического прогресса. Чадят заводы, отравляется вода, загрязняется воздух. Еще немного, и человечество (а по его вине – и все остальные жители планеты) окажутся на грани страшнейшей катастрофы, ибо грядет полный – не при детях будь сказано! – Апокалипсис. Вот.

Дочитав досюда, люди неопытные закричали бы: все пропало, шеф!!! Но мы-то знаем, что не все так плохо! И действительно, не все оборотни еще перестроились и превратились в козлов и баранов! Есть, есть еще настоящие парни! А именно: племя под названием White Howlers. Кстати, сюжетец игры заставляет задуматься сперва о сомнительной пользе перестроек, а сразу после этого о насущной необходимости срочного внедрения СОРМ (специальных оперативно-розыскных мероприятий) куда только можно. Иначе дальше будет еще хуже.

Когда-то давно это племя (White Howlers) держало Западную Европу, отвечая там за мир и порядок, не давая разгуляться всякой сволочи (в частности, пыталось отразить нашествие известных монстров-римлян). В отчаянном порыве придушить Зло в зародыше, White Howlers попрыгали в самую яму к Верму, и в результате утратили свои души, превратившись в слуг Зла и получив название Black Spiral Dancers. С тех пор они сражаются на стороне Верма, выискивая и беспощадно уничтожая своих бывших собратьев.

Дело еще осложняется тем, что оборотень не может иметь детей от оборотня, для продолжения рода ему надо либо сожительствовать с человеком, либо с волком (спокойно, граждане, все строго по половой принадлежности). Так вот, при этом еще и не всегда рождаются оборотни. У ребенка всегда есть генетическая структура, определяющая его принадлежность к оборотням, но далеко не у каждого этот ген активен.





И вот когда все племя оборотней ушло за Вермом, группа людей, несших в себе гены оборотней но Оборотнями не являвшихся, скрылась от преследования Танцоров Черной Спирали. Затерявшись в огромных городах и тщательно конспирируясь, они начали проводить эксперименты по выведению из себе подобных настоящих Оборотней, мечтая об отмщении и наведении порядка на милой их сердцам Гейе.

Достигнув определенного возраста, каждый их ребенок проходит специальный курс обучения, где ему объясняют кто он такой и каково его истинное предназначение в этом мире.

Круто? Погоди, сейчас расскажу, что они там дальше завернули.

Не следует забывать, что действие происходит параллельно в двух измерениях: физическом и духовном. И вот один из строго законспирированных White Howlers, имея жену и еще необученного сына, время от времени осуществляет выходы в астрал, общаясь там с бестелесными сущностями. В один из таких выходов он сдуру ляпнул о том, кто он такой. Дальнейшее было уже делом времени. Все помнят, что говорил нам дедушка Сталин? Болтун – находка для шпиона!

Сам он мгновенно понял, какой косяк запорол, и, не сказав ни слова жене и сыну, сдернул в неизвестном направлении. Однако адептам Зла (тоже, кстати, неплохим оперативникам) такого прокола было достаточно. Немного погодя его вычислили, поймали и убили, после чего сразу вышли на семью.

Мать убили сразу, а вот когда взялись за пацана, то... Оказалось, что у мальчонки, который о своем истинном происхождении даже не знал, оборотневский ген – активный. Так что маманя и папаня не отмщенными не останутся. Ага. Вот с этого места игра и попрет!

Собственно игра

Все уже поняли, что WereWolf – экшен с элементами Adventure? Однако Dreamforge, четко осознавая размеры нашествия на рынок 3D-шутеров, собирается сделать игру настолько оригинальной, насколько это вообще возможно. Если еще к игре приложит руку Трэвис Уильямс – игрушечка должна быть отличной.

Играть мы будем за бойкого мальчонку-оборотня. Наш тинэйджер может функционировать в трех ипостасях: собственно мальчонки, полуволка и волка. А потому действовать будем только когтями и клыками. Для чего (в связи с отсутствием рокет лаунчера) придется заново обучаться навыкам ведения рукопашного боя.

Эти же особенности вызывают к жизни совершенно новые фичи, а именно: волки реагируют на запах и несколько иначе видят окружающий мир. Как будет реализован тонкий нюх – затрудняюсь даже представить, но то, что он понадобится для решения отдельных загадок – это совершенно точно. То же самое касается и слуха, потому как уши у оборотня поглавнее человеческих будут. И уж само собой, игра не обойдется без элементов шаманизма и легкого волшебства.

Непрерывные превращения мальца в оборотня было бы неплохо понаблюдать со стороны, а поэтому действие будет разворачиваться “от третьего лица”. Тщу себя надеждой, что это будет реализовано на уровне Heretic II, а не приснопамятной Ларисы Карловны Крофт. Система морфинга тщательно прорабатывается, и уже сейчас являет собой предмет особой гордости разработчиков. Тут надо помнить о том, что мы будем встречаться как с настроенными дружески, так и с отказывающимися сотрудничать с администрацией оборотнями. Так что на превращения насмотримся от души.

Кстати, делают игру на движке всем нам хорошо знакомого Анрыла. А это значит: яркость, красочность, огромные пространства и другие прелести. Места действия – от города Лондона до джунглей Южной Америки – будут представлены в лучшем виде. Хотя вообще-то должно быть темно и страшно, потому как все будет выдержано в атмосфере “готический панк” (во, блин, загнули!). В частности, в какой-то момент мы окажемся внутри гигантского червя. Вспомните, что я говорил о созвучии wyrm и worm. Как наружу выбираться будем из желудочно-кишечного тракта, интересно? Как Красная Шапочка или как попроще?

По мере продвижения вдоль по сюжетной линии, в игру будут встроены построенные на движке мультики, что должно создавать впечатление в происходящей на самом деле истории. Два больших: стартовый и финальный (оба – не на движке), и достаточное количество по ходу самой игры (на движке).

Вот, пожалуй и все. Осталось напомнить, что выпустить игру грозятся в октябре. Так что под Новый Год можно ждать.



Леонтий Тютелев

Loose Cannons

Жанр	3D Action/Автогонки
Издатель	Microsoft
Разработчик	Digital Anvil
Дата выхода	Осень 1999 года Windows 95, 98

Открытый «для всеобщего пользования» компанией Activision жанр разборок на увешанных оружием автомобилях (Interstate '76, напомню) живет и ширится. И если уж сюда ступила нога бизнесменов из Microsoft, значит, дело действительно попахивает большими деньгами. Разумеется, при удачной реализации задуманного. А задумана в недрах Digital Anvil уйма всякой всячины. И сюжет задуман, и игровые принципы, и предельно детализированная окружающая обстановка. Чего только не задумано. Но опять же – какова будет реализация?..





Тяжелый сорок четвертый...

К году 2044 от Рождества Христова стало старушке Америке совсем плохо. Кое-как сводившая концы с концами в условиях острого бюджетного дефицита на протяжении полувека, когда-то столь могущественная и уважаемая, страна в итоге не выдержала натиска пустоты в закромах и вплотную приблизилась к финансовому Армагеддону. Долгов было очень, очень много. Дабы не быть голословным, удивлю вас цифрой. Один триллион долларов. Таковы печальные прогнозы творцов из Digital Anvil.

Последствия финансового краха, как повелось, оказались ужасающими и плачевными. Разгул преступности и беззаконие стали постоянными спутниками жизни американских обывателей. Причем «совсем тяжко» приходилось кантрисайду. Если в городах обстановка была хоть и криминогенной, но не до крайней степени, то провинциальные «мзры» уже не могли свести концы с концами. Жилось людям скверно. «Верхи» коррумпированы, в «низах» – хаос и анархия.

Воспаленный мозг американского человека видит только один выход их сложившейся непростой ситуации, и имя ему – «хороший парень». Именно он разом порешит всех жалких, подлых и нечестных мошенников и убийц. Именно он наведет порядок на просторах любимой отчизны. Он не гнушается нечестных приемов в борьбе с бандитизмом, но помыслы и цели его кристально чисты. Взращенный на дедовских пластинках с классическим Спрингстином, он мечтает о радужном будущем великих Штатов.

Такие молодцы назывались «охотниками за головами». Им и за державу было обидно, и мзду они брали. Деньги наполняли карманы положительных типажей исключительно при условии успешного выполнении задания...

Многоуровневые развязки

Сюжетец тот еще. Прочитав его, настраиваешься на большие неприятности, но информацию получаешь несколько иного толка. Приятную и многообещающую (что для превью – стандарт) информацию.

Игра планируется размашистая, богатая деталями и многогранная. Окружающий игрока мир будет представлен во всем его мелочном многообразии и красоте. Вдоль дорог будут стоят самые обыкновенные автобусные остановки. Заработают светофоры, вовсю используя эффект цветного освещения. Неоновые рекламы красиво осветят ночные города. Иллюминация, иными словами, окажется очень даже приличной. По гражданским дорогам будут перемещаться автомобили. Не исключено и появление полицейских (алчных и нечестных – так что, и в Штатах теперь можно будет отделаться «полтинником»).

В общем, нас ожидают настоящие, живущие своей жизнью города, в которых предстоит выполнять различные по своему содержанию миссии. Кстати, авторы обещаю нам, ни много, ни мало - 9 (!) подобных мегаполисов, каждый из которых будет связан с соседями длинными автобанами. Но и зто еще не все. Хайвэи не будут пролегать через одинокие и безмолвные пустыни. Вы сумеете проехать по сельской местности, внутри которой также кипит (хоть и не столь бурно) самая настоящая жизнь. Таких сельскохозяйственных локаций планируется создать порядка двенадцати. Целый игровой мир налицо!

Полицейские развороты

Разработчики отнеслись серьезно и к воспроизведению поведения автомобиля на трассе. Обещают своего рода баланс. Ибо машины будут разные







и предназначаться будут для целей зачастую прямо противоположных. Физическая модель создается с учетом тех требований, которые предъявляются сегодня к любой более-менее серьезной игре на колесах (не аркаде). Вы почувствуете в своем подчинении именно автомобиль, а непонятную субстанцию, по неведомым причинам поставленную на колеса.

При должном старании игрок сможет обучиться практически всем нюансам водительского мастерства. Красиво, с пробуксовкой, крутануться на месте на триста шестьдесят градусов или исполнить стильный полицейский разворот. Физика будет настолько серьезна, что можно будет прочувствовать все преимущества полного привода при движении по бездорожью. Или жесткой спортивной подвески при погонях по идеально ровным городским улочкам, или же тяжелую бронированность мощного минивэна, что поможет вам во время интенсивных перестрелок.

Неплохой алгоритм повреждений не позволит игроку заключить пожизненный брак с одним единственным автомобилем. Рано или поздно раскореженный остов придется сдавать в утиль. Впрочем, как всегда, деньги решают все. Располагая необходимой суммой, вы сумеете восстановить потерявший товарный вид автоагрегат.

Каждая машина имеет ряд уникальных характеристик. Тормозная и разгонная динамика, мощность двигателя, набор вооружения. При желании эти характеристики могут быть подвергнуты изменениям. Обязательным условием в таком случае является наличие наличности.

Случаи разные бывают

Ну, а как быть, если машина ломается? Тривиально, из-за проникновения в моторную полость шальной пули-дуры? Interstate '76 предлагал недемократичное решение проблемы под кодовым названием Game Over. Но так жить нельзя. Это поняли все, и Digital Anvil – не исключение. Да, машина не цела, но мы-то - в порядке. И задерживаться во взрывоопасном автомобиле опасно для здоровья. Единственный выход – выход. Тривиальный выход из автомашины с последующим приземлением на бренную землю. Вот тут и начинается совсем другая игра, смеем надеяться – полноценный 3D Action. Со своими принципами, со своей реализацией.

Очутившись вне защищенного нутра вашего автомобиля, вы внезапно почувствуете себя медлительным незащищенным червяком с жалким пистолетиком в хилых ручонках. Но в каждом, даже самом незавидном, положении можно, наряду с недостатками, отыскать и ряд преимуществ, не воспользоваться которыми – смертный (в прямом смысле этого слова) грех. Докажите врагам общества, что время, проведенное за коридорными баталиями супротив инопланетных и планетных тварей, не прошло зазря. Одно из таких преимуществ – возможность незаметно подкрасться к прикорнувшему в теплом салоне неприятелю и метким выстрелом из ракетницы лишить того столь необходимого в повседневной жизни глаза, а заодно и головы, а заодно и доброй половины туловища. Впрочем, может статься и так, что, подобравшись на цыпочках к вражеской машине и робко заглянув внутрь, никого вы там не обнаружите, ибо бандит уйдет раньше. Почуяв неладное, вы обернетесь, но только для того, чтобы поймать переносицей пулю (дуру, разумеется).

Конечно, при столь богатых игровых возможностях было бы кощунством обойти стороной многопользовательский вариант игры. Пока планируется игра восьми человек по сети. Уже хорошо.

Релиз далек

Говоря о графике, авторы ведут себя на редкость скромно, выдвигая лишь два достоинства. Первое – 16-битный цвет в разрешении 640X480. Второе – использование технологии Motion Capture при создании фаз движения компьютерных персонажей. Не промолвлено ни слова о поддержке трехмерных ускорителей или хотя бы о минимальных требованиях к компьютеру. Впрочем, этому есть вполне очевидное объяснение. До срока выхода произведения еще уйма времени, и многое, очень многое может измениться - и, скорее всего, изменится.

Грозятся также снабдить игру трехмерным звуком, множеством оцифрованных эффектов и речью «профессиональных актеров».

В заключение можно сказать одно. Обещания как никогда сладки, а релиз слишком далек, чтобы верить хотя бы половине из них. Игра, бесспорно, содержит в себе ряд потенциально интересных моментов. А вот как там будет с реализацией наполеоновских планов? Поживем - увидим.







Tom Clancy's Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch

Олег Полянский

Жанр	Combat Simulation
Издатель	Red Storm Entertainment
Разработчик	Red Storm Entertainment
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 3D-уск.
Multiplayer	Internet, LAN

Волею судеб случилось так, что вышедший несколько месяцев назад проект Tom Clancy's Rainbow Six (или, проще, R6) не был надлежащим образом освещен в нашем журнале. А между тем, эта игра из тех, что дают начало жанрам. Есть как минимум две причины для подобного утверждения: R6 обладает неповторимой оригинальностью, и, вместе с тем, в нее интересно играть. Сложно, местами дико, невероятно сложно, но интересно. Да, впрочем, что я тут вам рассказываю - вы ведь и так это знаете, верно? А если не знаете, то это даже здорово. Тогда то, что вы сейчас прочитаете, будет для вас в новинку. А если не будет - тоже ничего. Появится повод проявить молчаливую солидарность с человеком, который не позволил себе начать статью, не потратив предварительно неделю каникул на освоение игры. По семь-десять часов каждые сутки.



На самом деле, реальным поводом для решения наваять нижеследующий материал послужило вовсе не случайно обнаружение диска с R6 под шкафом в процессе уборки редакции. Все прозаичнее: разработчики, прекрасно осознающие, что игры надо ковать, пока они горячи, выпустили полноценный mission pack для R6. Новое оружие и пять новых миссий. Пять совершенно жутких миссий, способных за милую души уплести порядка тридцати часов вашего свободного времени. Если у вас нет свободного времени, не покупайте Eagle Watch. В противном случае вы можете не успеть подготовить для шефа финансовый отчет, и вам сделают строгий выговор с занесением. Или вы завалите глобальнейший коллок по матану, отчего произойдут проблемы в деканате. А может быть, вы, отличник, поразите учительницу непониманием одного из важнейших разделов органической химии. В лучшем случае, вы будете бороться со сном в течение трех суток, пичкая себя кофе в опасных для организма концентрациях. Ведь играть в обновленную R6 все так же интересно, но - местами - на порядок сложнее. Первая миссия Eagle Watch по трудоемкости прохождения примерно эквивалентна восьмой оригинала. Кто играл, тот поймет. И сразу же побежит в деканат оповещать учительницу, чтоб она не ждала от него финансового отчета. Тех, кто не играл, мне искренне жаль. Они не знают, с чем столкнулись. Моя задача - предупредить. Быть может, еще не поздно.

Люди и вещи

То, что статья поставлена в раздел action - чистая формальность. Она могла с не меньшим успехом украшать собой стратегическую территорию. Да, конечно, активное действие - основа игры, и в графе «жанр» написано «combat simulation», но знаете ли вы, какова цена за возможность пять - десять минут подвигать мышью и понажимать спусковой крючок M-16? Spec Ops и Delta Force тоже были combat simulation, а чего они требовали от игрока? Немножко терпения, быстроту реакции в пределах обычного 3D action да умения правильно кинуть гранату. Что в R6? Долгий час корпения над планом операции, чтобы потом за минуту понять, что план ни к черту не годится. И так раз пять. Или десять. Если очень повезет - пятнадцать. Когда же, наконец, план подогнан идеально, вы допускаете ошибку в action-части и теряете двух бойцов. Вам отлично известно, что уж в следующий-то раз такой ошибки не будет! Но террорист вышел в коридор чуть раньше, а вы как раз готовили гранату. Нет в жизни справедливости.

Как, возможно, поняли из этого бессвязного бормотания те, кто узнает о R6 впервые, в игре две части - стратегическая и тактическая, она же action. Пожирать предназначенное для штудирования матана время будет в основном первая. Зато вторая, хоть и длится считанные минуты, станет главной причиной инфарктов и быстрым путем осознания собственной бестолковости. Впрочем, по порядку.

Итак, первая миссия Eagle Watch. Вам сообщают, что группа экстремистов захватила один из комплексов Байконура. Взяты трое заложников. Ракетоноситель «Энергия» заминирован. Кадры фотосъемки. Справиться





с ситуацией способно только недавно сформированное подразделение по борьбе с терроризмом - Rainbow Six. Ваше подразделение.

Прежде всего, необходимо решить, кто из состоящих в организации профессионалов пойдет на задание. Набрать можно не более восьми человек, желающих же почти в два раза больше. На каждого приведено досье, краткое, но содержательное. Есть физиометрические характеристики - рост, вес, цвет глаз и т. д. Это - антураж, и большого значения для собственно игрового процесса не имеет. Зато создает устойчивое впечатление реальности происходящего. Отвлекаясь, скажем, что документально-информационная часть - очень сильная сторона игры. Все как в классической «конторе» детективного толка: досье, архив, фотографии, справки о замешанных в деле организациях. По окончанию миссии - вырезка из газеты. «Подразделение Rainbow Six проникло в посольство, нейтрализовало террористов и освободило заложников». Зрители ликуют. Мы - национальные герои. Здорово.

Но вернемся к теме. Значение имеют лишь характеристики, отражающие профессионализм и личные качества ребят. Самообладание, агрессивность, владение огнестрельным оружием и умение обезвреживать бомбы, всего - десять параметров. Наиболее реально на прохождении операции отражаются electronics, demolitions и stamina, а если взять, скажем, firearms - какая террористу разница, разрядил в него автомат боец с показателем 93 или 100? Косых в Rainbow Six не берут. Ну, а если еще немного огрубить - никакие характеристики не помогут реализовать коряво составленный план, равно как совершенный план слабо зависит от характеристик. Короче, здесь вам не тут. В смысле, не RPG.

Экипировка. Небольшой ассортимент бронежилетов и камуфляжей, винтовок и автоматов, гранат, магазинов и всяких полезных приспособлений расширился со времен оригинальной R6. Появилось три-четыре новых автомата, столько же пистолетов. Да только зря все это. Потому что основная концепция подбора вооружений не изменилась: есть три вида оружия - винтовка M-16A2, хеклеровский автомат с глушителем и штурмовое ружье Benelli M1. Первая хороша высокой дальностью боя, второй - малошумностью, третье - мощностью (выстрелом сносит деревянную дверь). Все остальное ничем особенным не выделяется и обречено вечно пылиться на складе. Пистолеты, как правило, не используются вообще. Зато практически ни одна миссия не обходится без гранат - уж очень здорово террористы от них краснеют. Только кровь приливает не изнутри, а снаружи. И вспышки - местами вещь вообще незаменимая. Лишает бандитов возможности целиться в течение нескольких секунд. А нам и одной секунды достаточно. Пиф-паф.

Что касается приборов и материалов, то их надо вручать людям в зависимости от конкретики миссии. Если предполагается обезвреживать бомбу - даем Demolition Kit товарищу с высоким показателем demolitions. Если ожидаются трудности с дверями - суем в рюкзак Lockpick Kit. Для деревянных дверей пригодятся Door Charges, которые, впрочем, с успехом заменит шотган или граната. И преодолеваем последнюю простую задачу - формирование групп в количестве от одной до четырех. Раскидываем людей по группам и переходим к тому, ради чего. К плану.

Планирование над пропастью (во ржи)

После пяти миссий Eagle Watch вы можете рассмеяться в лицо тому, кто скажет, что пройти Myth 2 или Brood Wars - сложно. Этот человек не играл в R6. Счастливчик.

Вообще говоря, вы можете воспользоваться моделью действий, заготовленной разработчиками. Если повезет, по завершению миссии три-четыре человека из вашего отряда останутся живы. И, может быть, даже спасут заложников. Но если вы всерьез собрались насыпать перцу под хвост террористам всего мира, то применяйте план разработчиков только для изучения территории. Пусть почти всех убьют, но вы посмотрите, кто убил и где. Кто предупрежден - тот будет предупрежден еще раз. И в своей смерти может спокойно винить только собственную тупость. Или AI.

Для тех, кто не знает, в чем заключается составление плана, несколько нудных формулировок. Составление плана заключается в том, чтобы выбрать для каждого отряда оптимальную траекторию продвижения по территории противника с таким расчетом, чтобы противник как можно реже понимал, что его убило. И чтоб он не услышал выстрелы и, занервничав, тут же не замочил заложников. Чтоб не погиб ни один боец из вашего отряда, ибо подразделение Rainbow Six пока что не производит рекрутских наборов среди лиц призывного возраста, а регулярно подставляемые под пули коммандос имеют свойство заканчиваться. Чтобы сапер успел добраться до бомбы, если бомба есть и на ней тикает будильник. Чтобы, если вы играете на уровне сложности veteran, были выполнены так называемые вторичные задания. Скажем, уничтожение всех антисоциальных элементов в здании. Чтобы число успешных суицидальных попыток было сведено к минимуму, бойцы должны грамотно применять гранаты. И не пытаться кидать вспышку в тот момент, когда враг уже наставил на них ствол. И главное - чтобы группы слаженно взаимодействовали: одна пробегает под балюстрадой, другая сверху стремительно снимает уже было заметившего нижнюю группу часового.

Как добиться, чтобы все эти «чтобы» осуществлялись? Может, кто-ни-



будь знает. Я - нет. Каждый ищет свой собственный путь. Некоторые находят. Другие говорят, что игра скучная и запускают Spec Ops. В принципе, вы можете, проявив немыслимое терпение, невероятную смекалку и нечеловеческую реакцию, попытаться пройти все миссии самолично, силами одной группы из двух-трех человек. Но стоит ли? Уж лучше играть в Spec Ops. Или в CTF - интересней. Однако вы лишите себя колоссального морального удовлетворения при виде того, как работает с таким трудом составленный план, как за две минуты все террористы погибают, а заложники с имбецильными лицами бегут к extraction zone за группой, проинструктированной на escort. И заметьте, во время операции вы отнюдь не бездельничали - вы помогали товарищам, подрезая врага там, где AI это проделать не в состоянии. Вы почувствовали, что это значит - Команда. Вы поняли, как это здорово - действовать по плану, который почти гениален, ибо всякий иной обречен на провал. Вы узнали Rainbow Six.



В строю

А что же тактическая часть, где, как было обещано, вас поджидают инфаркты и прочие следствия несовершенств нашего организма? Вам легче будет представить ее, если мы будем отталкиваться от обычного 3D action.

Итак, для примера, - четыре группы по два бойца в каждой. В начале миссии вы сидите в шкуре одного из парней «синей» группы. Работает стрейф, правда, реалистично замедленный, работает mouse look. За вами все время мотается напарник - мужик он полезный, поскольку нередко успевает нажать на курок раньше, чем вы поняли, куда надо стрелять. Вы можете переключаться между группами и побегать поочередно «красными», «зелеными» и «золотыми». В это время оставшимися ребятами управляет AI, действуя строго по набросанной в плане схемке. Иногда AI работает неважнецки, и контролируемый им боец застревает между колоннами или без причины бегает кругами радиусом в полтора метра. Тогда надо переключиться на него и помочь. Но подобные случаи, благо, довольно редки.

Даже на поле боя вы сохраняете некоторый контроль над отрядом. Во-первых, бойцам «своей» группы можно отдавать приказание «hold» (ждать), и менять основное задание. Скажем, engage поменять на escort. Отличие только в том, что в последнем случае за вами везде будут бегать спасенные заложники. На панели есть подвижный, как в Дюке, план того этажа, где вы в данный момент находитесь. Там обозначены коллеги по отряду и уже обнаруженные террористы. Соответственно, в нужный момент можно «вселиться» в нужную группу и подкорректировать действия.

Обстановка максимально приближена к боевой. Забыли перезарядить винтовку - ваша проблема. Забыли кинуть за угол вспышку или гранату и нарвались на огонь стоявшего там часового - не повезло. На десятую долю секунды позже нажали на курок, то есть левую кнопку мыши - очень жаль. Про все Quake'овские инстинкты можно забыть, поскольку здесь бой идет в другом стиле. Либо вы его, либо он вас. Как в deathmatch, где противники не промахиваются. Здорово спасает автоприцел - крестик сам перескакивает на ближайшего врага в зоне видимости. В целях пущей реалистичности можно его отключить - но тогда я вам не завидую.

Так что у нас с реализмом? Он, конечно, весьма условен, иначе играть было бы совершенно невозможно. Для начала, террористы совершенно не обращают внимания на своих почивших товарищей, если только не слышат громких выстрелов из автомата без глушителя. Да если и слышат, то далеко не всегда это показывают. Стабильное исключение - встревоженный грохотом пушек или гранат бандит обязательно пристрелит заложников. Но вот если в десяти шагах тихо скончался снятый бесшумной очередью товарищ, то это его никак не обеспокоит.

Очень забавляет невозможность упасть с высотных сооружений, каковых в игре немало. Более того, упасть откуда-либо нельзя в принципе. Прыгать бойцы не умеют, ни вверх, ни вниз. Общая скованность движений, далекая от возможностей банальнейшего 3D action, заставляет заподозрить ограниченность возможностей движка.

Впрочем, у "реализма" есть и обратная сторона - реальная. Ясное дело, что раненый в ногу человек может оставаться в строю, особенно если он идеологически подкован, как ирландские экстремисты, оккупировавшие





здание парламента в Лондоне. Угрожали взорвать Биг Бен, между прочим. Так вот. Если вы попытались застрелить врага в ногу или руку, а он успел убежать, то продолжайте ждать от него неприятностей. А вообще, лучше стрелять в грудь или в голову - враги умирают, не пикнув. С другой стороны, появляется такое понятие, как несмертельное ранение вас. Ребята из Rainbow Six выдерживают до трех-четырех попаданий из пистолета в нижнюю конечность. Сам проверял, коллег не пожалел ради истины. Кстати сказать, если ваш боец лежит на полу в луже крови, это вовсе не значит, что он умер. Он, может быть, всего лишь ранен, и по прошествии нескольких месяцев вернется в строй. А вы до той поры попользуетесь время от времени прибывающими в организацию новичками.

Экскурсия по полигонам

Надеюсь, что некоторое понятие об основах игры у вас уже сформировалось. Посвятим несколько строк разговору о том, чем же, собственно, знаменит mission pack Eagle Watch. Новое оружие и новые профессионалы, поступившие на службу в Rainbow Six, в сущности, не столь уж важны. Соль игры заключается в операциях, или, точнее, в местах их прохождения. Пять миссий - пять уникальных видов окружения. Космодром в Байконуре мной уже упоминался, но он интересен разве что любопытным видом на носитель “Энергия”, но котором почему-то написано “Буран”, да прочими всегда радующими в англоязычной игре надписями по-русски. Зато оставшиеся четыре операции... в Eagle Watch террористы характеризуются прямо-таки патологическим пристрастием к красивейшим архитектурным памятникам мира - Тадж Махал, здание Парламента, из которого растет башня Биг Бена, Запретный Город в Пекине, вашингтонский Капитолий. Поубивав всех сепаратистов и экстремистов, можно еще минут десять просто побродить по зданиям, поглядывая, что там и как. Конечно, трудно сказать, насколько разработчики обеспечили правдоподобие интерьеров, но все равно проделанная работа впечатляет.

И надо ли повторять, что сами миссии построены с дьявольской хитростью и коварством, и что для успешной разработки плана игроку желательно обладать такими же качествами? Если вы - человек наивный и простодушный, то после прохождения Eagle Watch друзьям и знакомым будет вас не узнать. Куда исчезла былая доброта в глазах? Откуда там появились маленькие красные огоньки, сигнализирующие “не влезай - убьет!”. Впрочем, шучу.

Полигоны для экскурсии

Беседа о графике Rainbow Six - самая грустная часть статьи. Возможно, разработчики, возгордившись мощностью геймплея, решили не уделять графике излишнего внимания. Каковы бы ни были реальные причины, следствие - перед глазами, и оно вовсе не вызывает восторга. Не сказать, чтобы все было совсем плохо, но знаете - от игры с таким потенциалом ждешь соответствующей графики. Всегда ждешь, но, как правило, напрасно. Напрасно мечтаешь о спецэффектах и скульптуроподобных моделях, об отсутствии багов и четко отрисованных текстурах. Всего этого в Rainbow Six нет. Eagle Watch немного исправил ситуацию, но лишь за счет знаменитых интерьеров. В общем, пожелание в адрес Red Storm сделать новый, мощный графический движок остается в силе.

Зато разработчики проявили недюжинные таланты по части создания благопристойного интерфейса. Впрочем, иначе и быть не могло, иначе R6 не была Игрой, ибо непонятливый интерфейс в таком сложном проекте безжалостно зарубил бы весь геймплей топором Родиона Романовича. Но интерфейс понятен - прост, удобен и функционален. Единственное замечание - не мешало бы подкорректировать 3D план, который неприязненно воспринимается глазом вследствие его, плана, однотонности. Больше претензий нет.

Музыка хорошая, симфоническо-эпическая, звук же - на уровне “не так, чтоб очень” и в игровом процессе значит немного. Разве что радиосообщения от групп позволяют в какой-то степени анализировать ситуацию. Пусть же в процессе создания Rainbow 6: The Sequel (который ждем в 4Q/1999) разработчики берут пример с Thief. Там звук значил многое, так неужели в симуляторе действий антитеррористической группы должно быть иначе?

***

Делать каких-либо глобальных выводов о решающем значении Rainbow Six для развития компьютерных игр в целом мы не станем - из статьи это и так ясно. Скажем только, что Eagle Watch являет собой отличный пример misson pack’a, каким он должен быть. Жаль, конечно, что миссий всего пять, зато они вполне способны поднять уже было поутихшую волну интереса к классике (а в том, что Rainbow Six принадлежит к этому наиболее почетному разряду игр, нет сомнений) от Red Storm. Я, кстати, уже говорил вам, что так и не освободил сенатора, взятого в заложники в здании Капитолия? Нет? Это предлог попрощаться: если протянуть слишком долго, бедолагу могут и пристрелить за ненадобностью. Курсор мыши неумолимо подползает к ярлыку диска с Eagle Watch... Ну, вот и все, сейчас мы покажем этим негодяям, как захватывать сенатские крылья Капитолия. Банзай.

P. S. В принципе, опциональным критерием легко можно поставить оригинальность, ибо это, пожалуй, основное, что отличает игру. Но соблюдая традиции раздела action, ставим “дизайн”.



Владимир Рыжков

Turok 2: Seeds Of Evil

Жанр	FPS
Издатель	Acclaim Entertainment
Разработчик	Iguana Entertainment
Требуется	P 133, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN

Первая часть игры была, вне всяких сомнений, событием из ряда вон выходящим. Поклонников FPS, в то время повально увлеченных оттачиванием навыков контролирования этапов и стрейфа, стукнули по голове сногсшибательной графикой и предложили им, подобно Ежикам-Соникам, заняться аркадным собиранием бонусов (и ведь собирали!) вперемешку с созерцанием эффектной агонии монстров. О доведении их (монстров) до соответствующей кондиции речи не шло – оно происходило легко и непринужденно, без отрыва от обсуждения местных красот с приятелем. Turok



получил немалую армию как поклонников, так и противников. Со временем страсти поутихли, но вопрос о месте аркадоподобных шутеров среди игр этого жанра для PC остался открытым. Темой нынешней нашей беседы станет Turok 2: Seeds Of Evil, игра, перенявшая все достоинства старшего брата и, судя по всему (по меньшей мере, формально), лишенная основных его недостатков.

Спи, моя радость... Упокойся

Приятно, что сценарий игры сохранил свою незатейливую сказочность, не утратив при этом и излагаемости на пальцах. Излагаю. Вряд ли кто-то наивно полагал, что победа в первой части игры была окончательной. Она и не была. Seeds Of Evil предлагает снова броситься в бой против орд чешуйчатокожих братьев наших меньших и великого множества других монстров. На этот раз у зверушек есть смягчающее обстоятельство - они, как это по-умному называется, действуют в состоянии аффекта, руководимые инопланетным разумом со смешным именем Primagen, в соответствии с его, разума, коварными планами. Многие годы Primagen мирно спал, будучи заточен в своем космическом корабле, еще в незапамятные времена рухнувшем в Потерянных Землях (место действия игры). Но шум, поднятый нашим героем под занавес первой части (если вы помните, он бросил отобранный у главного монстра девайс – Chronosceptor – в вулкан, что вызвало неслабый взрыв), пробудил некогда смирного инопланетянина, и теперь Primagen посылает орды обезумевших монстров, чтобы уничтожить четыре установленных давным-давно Energy Totem'а – единственное, что отделяет его от свободы. Таким образом, на крепкие Турецкие плечи ложится задача эти Тотемы сохранить. Кроме того, по территории Потерянных Земель равномерно разбросаны части ключа к кораблю Примагена, которые герою придется собрать, чтобы затем добраться до расщумевшегося заключенного и с глазу на глаз обсудить все детали освобождения его от сковывающей бренной оболочки.

Больше! Выше!

И, что характерно, дальше. Теперь нам дальше видно. Густой туман, видимость в котором характеризуется как “не видно ни зги”, печально прославивший первого “Турка”, теперь, с легкой руки программистов из “Игуаны”, несколько рассеялся. Разработчики чутко отнеслись к критике в адрес первой части игры и постарались, не мудрствуя лукаво, просто сделать из почти идеальной игры просто идеальную, устранив все до единого повода для нареканий (переработанный туман – яркий тому пример). Вместо второго “Турка” получился всего лишь тщательно “причесанный” первый. Так, например, красочней и естественней стали взрывы и прочая пиротехника. По-прежнему великолепны пассажи Iguana'овцев на водопадно-прозрачностные темы. Игра щедро сдобрена декоративно-прикладными “фишками” вроде кровищи, фонтанирующей из раненых монстров, и возможностей отстреливать несчастным конечности. Боль Dinosaur Hunter - управление, своей корявостью бросавшее вызов самой человеческой природе, - приведено в порядок и теперь более-менее соответствует принятым на PC стандартам.

Массовка в Turok 2, состоящая аж из тридцати пород и родов зверья и личного состава соответственно, стала проявлять в своей работе с более яркую творческую жилку. Теперь монстры видят только той своей стороной, на которой крепятся глаза, и обладают слухом, хотя и не наделены особо острым аналитическим умом. Подобно тому, как это было реализовано в Sin, величина повреждений, необходимая для того, чтобы уложить монстра, зависит от части тела, в которую пришлось попадание. То есть, можно свалить парня единственным выстрелом в голову, тогда как при стрельбе в корпус на него пришлось бы ухлопать целых пять патронов.





Кроме того, ходячие (бегающие, ползающие...) объекты вымещения нашего праведного гнева охотно делятся на части при особенно смачном попадании в оные, старательно корчатся от боли, а, испуская последний вздох, разыгрывают целую сценку "смерть героя", причем в строгом соответствии с типом настигшей их пули-дуры (пули - дырявят, взрывы - отбрасывают) и собственной скоростью в момент трагической кончины (убитые на бегу - красиво прокатываются по земле).

Оружия в игре настолько много, что это создает проблемы при выборе раскладки управления. Двадцать четыре разновидности орудий убийства - от ножа до ядерной бомбы – это вам не прыгалки-стрелялки... Правда, в действительности такая сумасшедшая цифра влияет на игру лишь в том плане, что, оказываясь на новых этапах, мы получаем новый же набор оружия, соответствующий "запросам" местных монстров. Не удивляйтесь, если, к примеру, в самом начале игры подберете "девятку" – шотган, а уж потом "четверку" - Tek Bow - и лишь много позже – второе по счету оружие, Warblade. Воздержусь от перечисления и, упаси Господи, подробного описания арсенала – все пушки стреляют одинаково эффектно и примерно с одной скоростью шинкуют предназначенное для них мясо.

Сказка под геймпад

Как это часто случается с сиквелами приставочных игрушек, в плане организации игрового процесса Turok 2 ничем принципиально не отличается от своего предшественника. Формула успеха Dinosaur Hunter действует по-прежнему: расслабьтесь и смело ступайте в туман. Игра гостеприимно распахивает перед нами незатейливые, но просторные этапы, ведущие от телепортера к телепортеру, из зала в зал, всегда верным маршрутом, но ни в коем случае не стискивая героя между двух стен. Собственно этапы перемежаются брифингами, проводимыми для нас некоей голубовато-бледной красоткой, которая доходчиво расскажет и покажет, что нужно сделать в данной миссии и как это выглядит. Пути же решения задач, которые ставятся перед игроком, будь то освобождение плененных инопланетянами детишек или защита магических обелисков, всегда легко вписываются в набор из двух знакомых с детства действий – бежать и стрелять. Красивые, немного переигрывающие в сцене собственной смерти и почти совершенно безобидные в силу привычки чутко реагировать на повреждения монстры исправно привлекают к себе внимание, ведя героя в верном направлении. Не нужно хитрить! Не нужно! Прекратите суетиться и отбросьте свои повадки раненого зверя – мы в сказке, сделанной под геймпад. Давайте лучше стрелять в монстров! Вот он – здоровенный, ходит, не замечает нас... Из лука ему прямо в голову! Есть! Покачивается, вот-вот упадет. Нарастающее гудение. Морда ящерицы, с торчащей из нее светящейся синей стрелой, распускается синим-синим взрывом! Бам! Обезглавленный труп падает на землю, а то, что было его головой, разлетается в разные стороны огромными и игрушечными алыми каплями! В такие моменты пределом моему веселью служило лишь терпение присутствовавших в редакции. Вдвойне приятно, что никто не помешает игроку насладиться такими вот маленькими турецкими прелестями, так как оппонентов нам выдают небольшими порциями и ненавязчиво. Рычаг дернул – выпустил пару зверушек из стены. Зашел за угол – встретил еще одну. Наконец, как ни странно, приятно втройне, что игроку здесь не предлагают в качестве соперников ряженых инопланетянами ботов, как это было в Unreal. Здесь монстры не причинят вам вреда, они будут исправно изображать монстров. В Turok 2 мы ни с кем не воюем, мы охотимся. Никакой борьбы за выживание – только активный отдых...

Каким ты был...

Вывод: игра приставочная, предназначенная для употребления под чипсы с "Пепси-колой", вечерами, когда сделаны все уроки. Turok 2 – красочная и веселая стрельба по монстрам. Игра появилась перед самой сдачей номера и мы не успели как следует рассмотреть ее мультиплеер, но разношерстное оружие и размашистый дизайн уровней ставят напротив многопользовательской части T2 жир-





ный вопросительный знак. Корни "Турка" произрастают из N64 и, сколько ты ни прививай на него мультиплеер и маус-лук со стрейфом, сермяжная приставочная суть игры останется при ней. И это хорошо. В лице Turok 2 мы получили игру добротную, заслуженно прославившуюся на N64 и пока вполне современную в техническом плане. Так что делаем уроки, берем пакет чипсов – и вперед!



Гуру Брамин

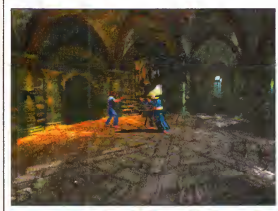
Тунгусский синдром

Жанр	Файтинг/3D-аркада
Издатель	Амбер
Разработчик	Амбер
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166
	Windows 95, 98

Начинать с обсуждения того, что бы было, «если бы к графике, звуку и сюжету добавить PR'а Илью Бабицкого и хорошего продюсера», действительно надоело; поэтому расскажем-ка мы, что ж это за игра такая - «файтинг с элементами 3D-аркады». В «Тунгусском синдроме» (он же «Тунгуска») вам предстоит бегать по разнообразным коридорам и периодически, нарвавшись на противника, устраивать с ним мочилово а-ля Mortal Combat. Кроме того, присутствуют и другие задачи - например, пробежать под лезвиями, пока они не крутятся, - но все они слишком просты и слишком «сами по себе», не вплетены в сюжет, чтобы назвать это action'ом.

«Ну вот, началось...»

Вот, именно так несложно устроена «Тунгуска»; и, собственно, поэтому несложно объяснить, насколько она удалась. Начнем с хорошего - с графики.





Графика радует на редкость. Как и в «Лиате», это - очень и даже очень и очень высокий уровень для российских игр. В отличие от «Лиата», правда, одна графика игру не вытягивает: если смотреть на уровень технологий, то они откровенно не дотягивают до мирового - вплоть до того, что вообще не поддерживаются ускорители. Если исходить из того, что пусть даже не самыми совершенными средствами можно создать что-то достойное - все равно до «ух ты!» не дотягивает. Тут пламя не очень, тут коридоры однообразные, тут еще что-нибудь... Да, и модель главного героя вкупе с его «небоевой» анимацией - никуда. Помесь спортсмена и дебила. Боевая анимация чуть пристойней, но только за счет разнообразия движений; а вот фаз в каждом из них - четыре. Четыре сменяющиеся картинки. Все честно представлены в мануале. Так что порадовать это зрелище может только не очень избалованный глаз - а слово Tekken, которое так долго вилось вокруг «Тунгуски», просто неуместно.

Однако в остальном графика очень неплоха. Симпатичные текстуры, разнообразные, хоть и очень мелкие, модели врагов (о размерах - чуть ниже), единственный обнаруженный спецэффект убог - но зато есть очень классные крутящиеся лезвия или огромная рука, закрывающая проход в коридор. Миленькая графика, совсем не мешающая положительному восприятию игры. И потрясающие ролики - вот уж где хорошо, там хорошо. Если начинать гибридизацию (звук оттуда, gameplay оттуда), то ролики нужно брать из «Тунгуски» - и за счет зрительного, и за счет звукового ряда. Однозначная «десятка».

В игре звук, кстати, тоже хороший - очень такие убедительные выдохи персонажей при каждом ударе; правда, почему-то ничего, кроме выдохов, нет - пятка впечатывается в лоб (поддых) абсолютно бесшумно, кулаком по морде - аналогично, тело падает, как на поролон, лезвия не свистят, жук, вращающий машину, безмолвствует - ватный такой замок. Но крякают враги при ударе настолько хорошо, что на 9 это тянет.

«Что выросло...»

А теперь разбираем по составляющим. Файтинг. С Tekken'ом это рядом не лежало - и даже до классического МК не дотягивает. Движения, как уже было сказано, выполнены в четыре фазы, хоть и тщательно; разнообразие их - просто несравнимо с порядочным файтингом - даже писюковым; а что касается баланса... Все враги, с которыми я успел столкнуться, убиваются хорошо рассчитанным прыжком вперед с ударом ногой. Файтинг? Да и противники... «интеллектом не пахнут».

В тот же огород: камера фиксированная, интеллект отсутствует уже без всяких преувеличений. Драка периодически перемещается в такие углы, в которых драться можно только наугад. В половине случаев фигурки маленькие настолько, что восторгаться моделями особо не получается.

Теперь аркада. Задания примитивные - то есть додумываться ни до чего (кроме редких поисков точки приложения ключа) не приходится, - но при этом в большинстве своем невероятно сложные. Время надо рассчитывать «с точностью до шага» - иначе первое же лезвие снесет с вас половину «жизни», и хорошо, если не добавит так же, пока вы будете вставать и уходить с того места.

Наконец, глобально: возьмите стандартную аркаду и растащите задания из нее так, чтобы на один экран приходился один прыжок. Или одно «пробегание» под чем-нибудь падающим. Или еще что-то в этом духе. Добавьте вообще пустых экранов. Сделайте так, чтобы герой бегал медленно (этого спортсмена надо видеть!). На некоторых экранах задания представляют из себя бои, качество которых я уже описал. Выполните в изометрии. Организуйте нелинейность, вспомните о том, что герой бегает медленно, и понаставьте тупиков. «Тунгуска».

После долгого, трудного, утомившего рабочего дня

Долго, скучно, легко погибнуть, очень долгие загрузки сейва. По лестницам герой ходит только пешком, причем по фиксированной траектории, зависящей от точки захода на лестницу (параллельно ступенькам - никак). Если взять exe'шник с компакта «Нави» и записать его на место того запоротого, с которым вышла коробка с «Тунгуской» - и еще почитать Arick'овские cheat'ы - побаловаться всем этим можно.




STRA TEGY

Михаил Рахаев

Shogun: Total War

Жанр	Новое поколение стратегий
Издатель	Electronic Arts, DreamTime Interoctive Productions
Разработчик	The Creative Assembly
Требуется	Pentium 266, 32 Mb RAM
Дата выхода	Морт 1999 годо
	Windows 95, 98

XVI век, средневековая Япония погружена в пучину междоусобной войны. Власть императора была ограничена еще в XII веке, когда после победы клана Минамото над кланом Тайра истинными правителем страны стала высшая самурайская знать, возглавляемая *сёгуном*. Но прежний *сёгунат* рухнул и страна распалась на множество обособленных провинций. Этот период непрерывных феодальных распрей в японской истории называют *«эпохой враждующих областей»*. Столетиями страна не знала мирной жизни, столетиями длилась вражда самурайских кланов. А между тем, первые европейцы уже ступили на японскую землю, принеся с собой огнестрельное оружие, новую незнакомую религию и заразные болезни...

Просто невероятно, каким образом столь колоритный эпизод человеческой истории до сих пор ускользал от нашего внимания. Мы видели почти все: рыцарей и космодесантников, орков и спецназовцев, всевозможных чужеродных монстров... Даже русичи и викинги в последнее время не остаются без внимания. И только Восток, таинственный Восток пока еще ждет своей очереди. А ведь именно с востока на Европу накатывали волны кочевых нашествий. А как не вспомнить богатейшую историю Китая!? Япония же - вообще настоящий клад для заинтересованного исследователя! И вот, наконец, пришел «Сёгун», а вместе с ним - целое море средневековой восточной экзотики, и притом не в попсовом исполнении, а с большими претензиями на историчность и достоверность. Почитаешь рекламные заверения - глаза на лоб лезут. Скептики не верят рекламе, и правильно делают, но то, что говорят о «Сёгуне», звучит настолько привлекательно, что хочется забыть обо всем и помечтать. А вдруг им удастся ЭТО сделать!



Планы строятся грандиозные. Задумана фантастическая вещь: «Сёгун» должен совместить в себе хорошо продуманную глобальную стратегию с экономикой, политикой, технологическим ростом, шпионажем и много чем еще и RTS как минимум уровня *Myth*. Первая реакция: это невозможно! Но почему же? Была же *Age of Empires*, покушавшаяся, и довольно успешно, на лавры первого «цивилизатора» реалтайма. Вышла же замечательная *Jeff Wayne's The War of the Worlds*, действительно удачно совместившая тактический (RTS) и глобальный стратегический элементы. Графика там не такая, как в *Myth*, но тоже очень даже приличная. Так что ничего невозможного нет. Мало того, ожидается еще одна игра с исторической подоплекой, несущая миру примерно такие же идеи, - *Braveheart* от Eidos. Это ли не знамения новой эпохи?

С первого взгляда видно, что «Сёгун» имеет большие амбиции. И стратегическая, и тактическая части прорабатываются очень серьезно. И каждая, по замыслам авторов, должна потянуть на самостоятельную игру. Можно будет выбрать только лишь битвы и стандартно проходить фиксированные миссии, специально для этого режима игры приготовленные. А можно будет заняться только глобальным руководством. Для гурманов - полная кампания, в которой есть все.

Игрок станет лордом одной из провинций (*даймё*) и испытает на себе все прелести японского феодализма. Хотя нет! Даже тут не все так тривиально: думать придется не за конкретного человека, а за весь его род. В «Сёгуне» нет гипотетических бессмертных руководителей, глава каждого клана живет своей жизнью, растит сыновей, стареет и, рано или поздно, умирает. В битве, во время эпидемии или от руки наемного убийцы, изредка и естественной смертью. Или, может быть, ради чести семьи ему придется сделать *харакири*. Да, в игре есть и это. А кто из сыновей возглавит клан после смерти отца? От этого зависит очень многое...

В игре будет действовать множество реальных исторических личностей, каждый со своими уникальными характеристиками. На поле боя (так, по крайней мере, обещают), одновременно смогут действовать тысячи солдат. Тысячи! Дух захватывает от одного перечисления задействованных





персонажей. Доверенные генералы, рядовые самураи, *ниндзя* (а, значит, будут доступны диверсии, заказные убийства и шпионаж), наемники из крестьян или иноземцев, осведомители, послы, торговцы (в том числе португальские и голландские), *гейши* (серьезно, будет игроку и такая радость), монахи-воины *сохэй*, миссионеры из Европы и т. д. Осложнять жизнь будут землетрясения, неурожаи и эпидемии, крестьянские восстания и пожары, даже набеги монгольских племен. Кстати говоря, упоминание монголов - явный исторический ляп, не красящий игру. Полчища хана Хубилая обрушивались на Японию задолго до описываемых событий, в 1274 и 1281 гг.; монгольское же иго в Китае было сброшено в 1368 году (начало правления династии Мин, 1368 - 1644 гг.)

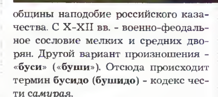
Еще пару слов об обещанном искусственном интеллекте «Сёгуна». Программисты клятвенно уверяют, что обучили всех воинов заветам мудреца *Сунь*, записанных в трактате *Сунь-цзы*, плюс к этому ознакомили их с «Уложением о самурайских родах» самого *Токугава Иэясу* и прочими эпохальными трудами. При этом вражеские генералы будут еще и самообучаться! Так и зреет вопрос: что мне, неучу, делать среди таких умников? Сразу сдаваться или немного подождать для приличия? Как бы там ни было, а радует уже то, что разработчики поименно перечисляют типичные прорехи в поведении реалтаймовых юнитов и обещают, что в «Сёгуне» мы их не заметим. Солдаты теперь не будут меланхолично игнорировать окружающую действительность, не будут больше застревать в тупиках и бродить из пункта А в пункт Б непредсказуемо-извращенными маршрутами. Более того, они иногда будут проявлять личную инициативу и даже «ослушиваться» приказа, который заведомо неправилен. Самурай откажется сражаться в одиночку против сотни вооруженных до зубов вражеских солдат. Экий вольнодумец... забыл, видно, заветы *бусидо* - *«...и пусть смерть твоя будет глупой и никчемной, но зато честь рода не пострадает»*. Персонально каждый солдат будет иметь свой показатель «морали» и «опытности»; если сильно припечет, войска будут впадать в панику. Вполне возможно, по тактике игра будет напоминать Sid Meyer's Gettysburg! и Warhammer: Dark Omen. Счастливцы, видевшие демки «Сёгуна», почти единодушно отмечают естественность происходящего на поле боя, как будто сражение действительно разворачивается перед глазами боевого генерала.

Вот такая игра. Скажу честно, я давно не получал от чтения каких-либо пресс-релизных материалов столько удовольствия. Конечно, может случиться и так, что «Сёгун» окажется просто чрезмерно раздутым мыльным пузырем. Эх, не накаркать бы... Впрочем, боятся вроде нечего: уже сейчас по скринам видно, что игра будет как минимум красивой. И у нее есть реальные шансы стать вместе с *Jeff Wayne's The War of the Worlds* эталоном для стратегий нового поколения, стратегий XXI века.

Остается лишь добавить, что «Сёгун» будет поддерживать 3D-ускорители и системы трехмерного звука. Предусмотрено большое количество multiplayer-режимов и все виды соединений вплоть до игры по E-mail. И, кстати, игра почти близнец нашему журналу - она тоже *PC only*.

Краткая историко-языковая справка

侍 **Самураи** (производная глагола «служить [знатному господину]»). В VIII веке - вольные

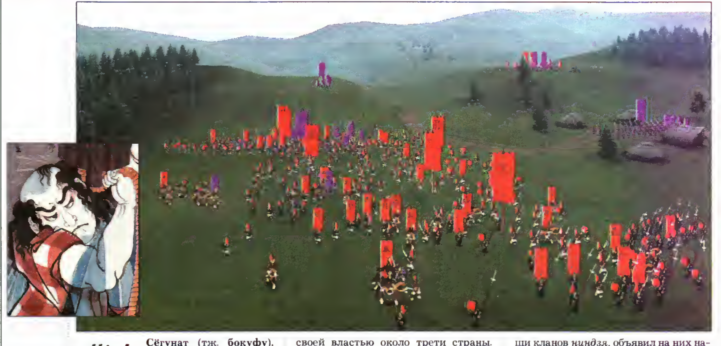


общины наподобие российского казачества. С X-XII вв. - военно-феодальное сословие мелких и средних дворян. Другой вариант произношения - **«буси»** (**«буши»**). Отсюда происходит термин **бусидо (бушидо)** - кодекс чести *самурая*.

大名 **Даймё** («властитель»). Представитель высшей феодальной знати, владеющий одной из провинций.

将軍 **Сёгун**. Предводитель самурайского сословия и, по сути, военно-феодальный правитель страны. Власть *сёгунов* была свергнута только во время революции Мэйдзи (1867 - 1868 гг.). Всего было три династии *сёгунов*: **Минамото** (1192 - 1333), **Асикага** (1335 - 1573) и **Токугава** (1603 - 1867).





幕府 **Сёгунат** (тж. **бокуфу**). Правительство *сёгунов* в феодальной Японии.

京都市 **Киото**. Город на о. Хонсю. До 1868 года - номинальная столица Японии и резиденция императорского двора. Истинной столицей страны, как правило, считалась резиденция *сёгуна*.

戦国時代 **«Эпоха враждующих областей»**. Почти полуторавековой период (XV-XVI вв.) непрерывной феодальной междоусобицы в Японии, закончившийся только после полного объединения страны в 1603 году.

Такэда Синген (1521-1573). Легендарный полководец, канонический образ «идеального *самурая*». Участвовал в тридцати восьми битвах и ни в одной из них не проиграл. Сражался против клана *Ода*.

Ода Нобунага (1534-1582). Полководец, низложивший последнего *сёгуна* из дома *Асикага*. Объединил под своей властью около трети страны. Известен также тем, что ввел законы о рекрутской повинности.

Тоётоми Хидэёси (1536-1598). Полководец, преемник *Ода Нобунага*. При нем продолжилось объединение страны. Приостановил размывание *самурайского* сословия. В 1588 году издал приказ, запрещающий простолюдинам носить какое-либо оружие. С его правлением связывают и появление самурайского обычая пробовать остроту клинка на шеях простолюдинов. Вел безуспешные войны против Кореи (1592 - 1598).

Токугава Иэясу (1542-1616). Завершил объединение страны, начатое *Ода* и *Тоётоми*, стал в 1603 году *сёгуном*.

忍者 **Ниндзя** («лазутчик»). Окутанные ореолом таинственности воины, специализирующиеся на шпионаже и диверсиях. Общины *ниндзя*, так же, как и *самурайские*, появились в VII-VIII вв., но не приобрели впоследствии большого влияния. Официальная знать считала *ниндзя* людьми низшего сорта. *Сёгун Токугава*, пришедший к власти не без помощи кланов *ниндзя*, объявил на них настоящую охоту и уничтожил большую часть их тайных горных лагерей.

忍び **Синоби** (**шиноби**, «соглядатай»). Специально тренированный лазутчик или осведомитель в стане врага.

切腹 **Харакири** (**сеппуку**). Ритуальное самоубийство самурая. «Смерть, подтверждающая Добродетель».

武術 **Бу-дзюцу** (иногда **будо**, кит. **у-шу**). Общее название восточных воинских искусств. Вот только небольшой перечень того, что изучали *самураи:* **кэн-дзюцу** - фехтование на мечах; **иаи-дзюцу** - искусство мгновенного обнажения меча; **со-дзюцу** - владение копьем; **нагината-дзюцу** - владение алебардой; **кю-дзюцу** - стрельба из лука; **ба-дзюцу** - верховая езда; **бо-дзюцу** - владение шестом или посохом; **дзю-дзюцу** - самооборона без оружия; **ёрои куми-ути** - борьба без оружия, но в доспехах; **ходзё-дзюцу** - искусство связывания противника; **ядомэ-дзюцу** - искусство отбивания





стрел; **суйзй-дзюцу** - плавание; **тикудзё-дзюцу** - фортификация; **норосидзюцу** - искусство раскладывания сигнальных огней и т.д.

Классическое вооружение самурая: два меча (**одати** - большой меч, **кодати** - малый меч), копье и лук. Примечательно, что традиция ношения щитов в Японии была слабо развита. *Самураи* только в крайнем случае вместо щита использовали собственный шлем.

刀

剣

Катана (Кэн). Общеупотребительные японские эквиваленты слову «меч». Традиционные японские *катана* занимают промежуточное положение между тяжелыми европейскими двуручными мечами и более легкими саблями, палашами, шпагами и т.п. Самурайское искусство меча кардинально отличается от всех известных европейских и даже китайских методов фехтования. *Кэн-дзюцу* практически не содержит фехтовальных элементов, по крайней мере, таких, какие мы обычно себе представляем. Как правило, *самурай* занимал исходную позицию с поднятым мечом и выжидал, когда у противника сдадут нервы, и он «откроется». После этого следовал решающий смертельный удар, реже - серия ударов. Такой поединок, к примеру, был показан в фильме «Семь самураев» Акиры Куросавы. Желающие могут посмотреть сами.

Сунь-цзы. Знаменитый древнекитайский трактат о военном искусстве. Относится к VI-V вв. до н. з. К описываемой эпохе он прямого отношения не имеет, но с самой игрой связан очень тесно. Журнал уже обращался к этой теме в №5 (13) и №8 (16) (критическое письмо Алексеева Ю.А.) Для интересующихся приводим еще одну ссылку: *www.mit.edu/people/dcctdw/AOW/toc.html*

Исторические параллели. Во время описываемых событий в Москве правил царь Иоанн IV Грозный (1530 - 1584 гг.). В Европе продолжали бушевать религиозные войны (год Варфоломеевской ночи - 1572), а Генрих IV Наваррский (1553-1610 гг.) еще ждал своего звездного часа. С 1566 по 1609 год Соединенные провинции (север - нынешние Нидерланды) вели освободительную войну против испанской короны, в самой же Испании свирепствовала инквизиция. Разгром английским флотом «Непобедимой армады» в 1588 году ознаменовал закат Испанской колониальной империи. В Англии креп абсолютизм, а в 1603 году (почти одновременно с торжеством рода *Токугава*) на английском престоле утвердилась шотландская династия Стюартов. Османская империя достигла апогея своего могущества, захватив обширные территории в Азии, Европе и Африке. В зените славы при Акбаре Джелаль-ад-дине (1542-1605 гг.) находилась империя Великих Моголов (современная Индия). Набирал обороты процесс колонизации Америки, в Новом свете процветали пиратство и работорговля...

Кстати, основная страничка самой игры: *www.shogun.com*

■ Обложко одной из книг Стефоно Тёрнбело (Dr. Stephen Turnbull) - глонвого исторического консультонто «Сёгуно». Будем нодеяться, что это действительно зноющий человек



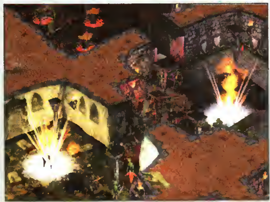
Владимир Рыжков

Dungeon Keeper II

Жанр	RTS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Bullfrog Productions Ltd.
Дата выхода	Весна 1999 года Windows 95, 98

Близится весна... Скоро солнце бесцеремонно начнет пригревать, уничтожая привычную слякоть, снова прилетят безмозглые птицы с их вечным гвалтом и отовсюду, буквально отовсюду с отвратительным, веселым воодушевлением полезет эта зеленая, распускающаяся... пестрыми... цветочками трава! Прониклись идеей? Проблемой озаботились? Не надо. Фаусты игрового мира, тонкие ценители злого и отвратительного, не обделены разработчиками в грядущем квартале. Подросшая и заматеревшая Bullfrog, что недавно порадовала нас идейно хорошо забытым, но внешне - подлатанным старым Populous: The Beginning, теперь готовится выпустить сочетающий хорошо знакомую и многими горячо любимую атмосферу тщательно перемешанных добра и зла с совершенно новой "одежкой" и усложненной "начинкой" сиквел бессмертного DK, Dungeon Keeper II.





Былое... И думы...

Первый Keeper был, безусловно, игрой революционной, но не воплотил в полной мере идей, лежавших в его основе. Так, например, вразрез с задумкой о Хранителе, прячущем свое подземелье от назойливых и алчных героев, шла общая направленность игры на борьбу с другими Хранителями. Широко разрекламированная возможность "вселяться" в своих подданных на деле оказалась декоративной, если не сказать рудиментарной. Спрайтовые монстры нулевой толщины могли толпиться в любом количестве на единице площади, что превращало бои в свалку, лишая игру львиной доли ее "стратегичности". Тем не менее, необычная концепция и черный юмор пополам с легким сумасшествием и здоровым садизмом сделали игру хитом и гарантировали долгую жизнь той самой краеугольной идее. И вот, посчитав товарищей (и недосчитавшись вдохновителя проекта, Питера Мулине), средства и предполагаемую прибыль, Bullfrog доделывает нам на радость DK2, который, по ее же заверениям, будет "полноценным сиквелом", а не банальным дополнением. Причем далекими от голословности эти заверения делает более яркая и детализованная сюжетная линия игры, ее чуть ли не в корне изменивший-ся геймплей, переписанный движок и множество других, менее существенных изменений. Но обо всем по порядку.

To k-k-k-kill....

На протяжении игры нас снова будет сопровождать милашка и красавчик Horned Reaper, который станет еще более живым персонифицированным злом. Начнет, к примеру, лично пинать обленившихся импов, ставить на место заносчивых Dark Angels (новые персонажи - о них позже) и отпускать в адрес длинноногих Mistress двусмысленные замечания. Собственно цель игры теперь заключается в том, чтобы собрать двадцать магических драгоценных камней, при помощи которых наш Хорни сможет открыть проход в некий "солнечный мир героев" и затем, вероятно, устроить самую большую в своей вечной жизни резню. Более подробно излагать сценарий Bullfrog'овцы отказываются наотрез, невзирая на мольбы играющей общественности. Единственное выпытанное у них признание, которое еще можно подшить к этому делу, гласит, что дизайнеры уровней работают, не покладая рук, дабы сделать карты, на которых развернутся события, проходимыми не единственно возможным путем. Так, в игровых заданиях теперь возможны подзадачи, а помимо двадцати основных уровней по традиции будет еще пять секретных.

Умнее, толще, лучше

Наиболее, на мой взгляд, интересные изменения произошли с игрой на тактическом уровне. Неуклюжий и, в общем-то, примитивный бой из первого DK теперь приобрел серьезный, стратегический окрас и по праву стал "половиной игры". Причиной столь разительных изменений послужил, прежде всего, перевод игры на полностью трехмерные рельсы, в результате чего фигурки персонажей обрели полигональные тела, имеющие строго заданные границы и больше не желают делить свой "внутренний мир" с другими, пусть даже и братьями по оружию. Теперь большие залы приобретают ценность не только как жилые или производственные помещения, но и как поля боя, где можно будет использовать войска с максимальным эффектом. И напротив, узкие коридоры превращаются в фактор, сковывающий большой отряд и позволяющий сдерживать его малочисленными силами. Так, например, упитанный Bile Demon теперь может всерьез и надолго заблокировать проход собственной тушей, давая бойцам с дистанционным оружием возможность отработать по полной программе, не вступая в рукопашный бой.

Вторым моментом, призванным вынудить игрока к "умному" планированию боя вместо сбрасывания охапки монстров на голову противника, стал новый AI, который теперь учитывает, насколько подчиненные "напуганы", и с которым они "теряются" в новой ситуации, то есть после выброски в район боевых действий некоторое время бездействуют, соображая, куда же они попали. Причем осваиваемость "десантников" напрямую зависит от их габаритов, то есть, как часто повторяют мои домашние, "чем выше чердак, тем он запущенней". Fear Rating же (так разработчики называют значение пугливости монстриков) станет бичом главным образом маленьких и сбивающихся в стайки обитателей подземелья. Оказавшись, скажем, в одиночестве против более сильного

врага или же попав под действие какого-нибудь эффектного заклинания (стены там дрожат, кругом огонь, трупы...), малыш испугается и, жалобно проревев боевой клич, кинется в тыл, на поиски поддержки и понимания выживших боевых товарищей.

Зверинец...

...игры теперь стал заметно обширней и колоритней. Персонажей, с которыми нам придется повстречаться в темных закоулках – более тридцати. Многие из них перекочевали в DK2 из первой части, как, например, импы, Bile Demon'ы, Dark Mistress, Wizard'ы и, конечно же, Хорни. В числе новичков у нас Maiden – женщина с туловищем паука, вооруженные луками Темные Эльфы, Dark Knight – доспехи зверски замученного нами героя, в которых поселился злой дух, Dark Angel, способный, пролетая над полем боя, поднимать мертвых, принимающие лавовые ванны Salamander'ы и Thief, кроме прочих своих талантов способный, переодевшись в цвета неприятеля, проникнуть в его лагерь и умыкнуть немного золотишка. Кроме того, теперь возникнет дополнительная причина для использования игроками бренных тел монстров в качестве вместилища своей темной сущности, так как в этом режиме станут доступны их способности, которых лишен рядовой пожиратель сороконожек. Так, в обличии Dark Elf'a, мы сможем, как заправский снайпер пользоваться zoom'ом и снимать врагов еще на дальних подступах, а будучи Thief'ом – становиться невидимым для противника, прячась в тени.

...в золото ртуть...

Одним из неиссякаемых источников жалоб игроков в первом DK была суровая необходимость research'ить все комнаты и устройства заново на каждом следующем этапе, тратя время на прохождение по сути дела одной и той же части игры. Теперь положение изменилось. Плоды научных изысканий наших подданных, будучи однажды бережно взращены, впоследствии на протяжении всей игры будут радовать нас, не требуя повторного исследования для начала их производства; и вместо того, чтобы каждый раз исследовать одно и то же, игроки получат множество новых комнат и предметов, среди которых, к примеру, казино, где обитатели подземелий будут просаживать кровно заработанные деньги, возвращая их в нашу сокровищницу, и множество видов ловушек (Fear Trap, влияющая на Fear Rating попавших под ее действие монстров самым пагубным образом или FireBall Trap, по прямому назначению расходующая одноименные боеприпасы). Кроме того, ловушки теперь могут срабатывать не только когда жертва окажется на определенном участке пола, но и при срабатывании другой ловушки - то есть, появилась возможность "минировать" целые залы.

Жеваной морковкой...

Существенным изменениям подверглась и магическая часть игры. Прежде всего, эффективность заклинаний теперь имеет три уровня, причем от уровня к уровню меняется не только разрушительный/созидательный эффект заклятья, но и иллюстрирующие его визуальные эффекты. Волшебное слово "пожалуйста" по-прежнему отсутствует в нашей магической книжке, но его с успехом заменит заклинание Turncoat, временно вверяющее управление подопытным вражеским юнитом в наши твердые руки. Кроме того, для придания перепалкам в мрачных коридорах задора и огонька введены заклинания Tremor и Inferno соответственно (первое заставляет стены дрожать, обрушивая на головы сражающихся различный строительный мусор, а второе вызывает мощный взрыв, который попросту расшвыривает оказавшихся в зоне поражения на безопасное расстояние, не заботясь об их безопасности).

Дружно!

Разумеется, игра поддерживает все распространенные виды соединений для multyplayer. Кроме того, Bullfrog планирует запустить сеть игровых интернет-серверов наподобие той, что сейчас работает для Populous: The Begining, а на сайте компании регулярно будут выкладываться для свободного скачивания новые карты, комнаты, ловушки, заклинания и персонажи. Помимо основного режима игры, где игроку предстоит попробовать свои силы против максимум 13-ти живых или "электронных" Хранителей, введен так называемый режим "Trial by Hero", где участники побоища противостоят постоянному напору вторгающихся в их владения героев и должны просто продержаться как можно дольше. При желании можно сыграть в skirmish, где все соперники заменены компьютерными оппонентами, причем их модели поведения изменяемы - можно заставить компьютерного врага наглухо окапываться, а можно сделать из него заядлого "рашера".

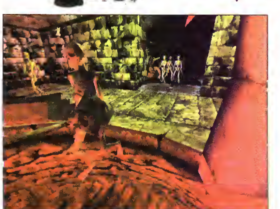
Подводя итог

Эту игру определенно стоит ждать, и мы почти ее дождались. Мы получим свой шикарный, немного сумасшедший и в меру злой Dungeon Keeper, идущий в ногу со временем. Игра совершенно лишена недостатков своей старшей сестры, подвергнута тотальной реконструкции и при этом оставлено нетронутым все то, что заставляло просиживать за ней ночами. Ждем весны, и пусть цветочки лезут - нам есть, что им противопоставить. ▲









Родион Романович

Tzar: The Burden of the Crown

Жанр	RTS
Издатель	Haemimont Ltd.
Разработчик	Haemimont Ltd.
Дата выхода	Апрель 1999 года

Болгария не очень известна как страна, поставляющая миру хорошие игры. Более того, вряд ли неспециалист сможет назвать хотя бы одну плохую игру, сделанную на родине консервированных кукумберов. Соответственно, выходящую в месяц загибающегося снега, шуток и юбилеев Владимира Ильича игру Tzar можно рассматривать как дебют Болгарии на почве выращивания, консервирования и упаковки игр. Причем весьма достойный дебют, судя по щедро рассыпаемой в пресс-релизах информации. Что особенно приятно, щедрость сопровождается известной долей скромности. Никаких пронзительных рулад на тему «we are the champions», а простое изложение фактов, вполне объективное в силу своей незатейливости. Русским же геймерам проект должен быть заранее симпатичен еще и родным звучанием слова Tzar. Согласитесь, лучше, чем какой-нибудь там King или Sovereign. Ну, а жанр - он вытекает из названия. Какая игра может называться «Царь»? Естественно, стратегия.



Новые арийцы

Путей создания неординарных игр как минимум два. Первый - придумать что-нибудь принципиально новое, экзотическое или даже эпатажное. Этот путь тернист и скользок, напоминает дорожку из кочек посреди болота. Второй - замесить крутой винегрет из собранных по прежним хитам ингредиентам. Дорожка куда менее опасная, а в последнее время - почти традиционная. Ее и предпочли юные (в игровом смысле) болгары из Haemimont. В качестве почетных доноров избраны столпы жанра, такие как Warcraft, AoE и Civilization, а также молодая, но заслужившая весьма лестные отзывы K&M. Кроме того, разработчики грозятся пересадить игре несколько ценных органов, взятых от классических RPG. Уже чувствуете, чем может обернуться дело? Нет? Скоро почувствуете.

В игре будет три нации - Европейцы, Азиаты и Арабы (ощущается тяжелая рука Starcraft). Собственно, целью играющего в Tzar и является их объединение. Причем играть в кампании можно будет только за Европейцев, а две другие «расы», видимо, полагается убедить в неизбежности консолидации под властью белого человека. С точки зрения игрока подобное ограничение - неважный ход. Но разработчики клянутся, что при существующей структуре кампании оно полностью оправдано. Кроме того, обещаются сотворить add-on, который будет аккуратно дополнять кампанию и при этом даст возможность вплотную заняться евроцидом, играя на стороне Арабов или Азиатов.

Почему игра за каждую из трех наций могла бы быть (будет?) достаточно важным преимуществом Tzar? Элементарно, и в то же время почти по-старкрафтовски изящно. Каждая нация может украшать карту примерно 25 разновидностями зданий, среди которых будут как схожие по функции, так и принципиально различные. Имена и назначение зданий привычно-банальны, по крайней мере, в пределах следующего списка: Castle, Blacksmith, Lumber mill, Outpost, Farm, Bridge, Workshop, Mage tower, Cathedral, Church etc. Впрочем, это вовсе не критично. Особенно в свете массы оригинальностей, которые мы сейчас будем извлекать из анонса подобно фокуснику, вытягивающему из шляпы бесконечные заячьи уши.

Путь героя

После возведения кузниц и лесопилок, окруженных аутпостами, в вашем развитии настанет такой момент, когда надо будет выбрать Путь. Который, фактически, определит последующий стиль игры. Путей четыре: Магии, Религии, Славы и Торговли-Ремесла. Под избранием Пути подразумевается возведение одного из четырех фундаментальных сооружений - Cathedral, Wizard's Guild, Warrior's Guild или Trade and Crafts Guild. Теоретически, все четыре можно построить и единовременно, но, образно говоря, на всей карте может не сыскаться достаточного количества ресурсов, чтобы оплатить строительство. Поскольку и одно здание высосет немало литров peasant'ской кровушки. Есть ли смысл в таких жертвах? Не знаем. Разработчики утверждают, что есть. Ибо каждый из четырех дорогостоящих образчиков средневековой архитектуры предоставит строителю массу преимуществ, или так называемых «бонусов». Скажем, Магическая Гильдия предоставляет возможность вовсю накастовывать спеллы, например, Fire Rain, Earthquake, Lighting, Call for Spirit и Invisibility. И «many more», как го-







ворят в Haemimont. То есть, всего около 15, добавим мы шепотом. Кроме того, в каждом отдельном случае вы станете выращивать конкретное технологическое дерево. Как обещают, по сравнению с развесистостью последнего баобаб покажется чахлым сорняком. 100 технологий - это не шутка. Отсюда следуют по-разному вооруженные и бронированные юниты, которых, кстати, ожидается 25 разновидностей - 6 видов кораблей и 19 наземных. Пехотинцы, конники и лучники давно уже признаны официальной наукой, а вот арабский ковер-самолет, подрабатывающий в качестве транспортного средства, - из области доселе непознанного.

Чем, кроме крестьянской крови, будем платить за шикарную жизнь? Ресурсы в Tzar делятся на две группы: основные, без которых жизнь может не состояться, и вторичные, без которых просто нелегко, особенно на поздних стадиях эволюции. К первым принадлежит железо, камень, лес и золото, и их на карте будет достаточно. Распределение вторых - Мудрости, Веры, Храбрости и Алмазов - вычисляется случайным образом (интересно, как будет выглядеть Мудрость и прочий внутричерепной скарб?). Нематериальные ресурсы нужны, в частности, для кастования особо мощных спеллов или для совершенствования героев. Помните героев в Warcraft II? Здесь будет примерно то же самое, за тем исключением, что вы сможете создавать героев сами. Сделать геракла из обычного пехотинца можно так: стараемся, чтобы он выживал в битвах, накапливая опыт, пичкаем его Храбростью и Верой и присваиваем ему имя. Сформированный из подобных ветеранов отряд будет шутя выносить в битвах превосходящие по численности силы противника. Если, конечно, не напорется на еще более крутых красноармейцев, которым шутка может показаться неудачной.

А сейчас - сюрприз. Держитесь крепче за стул и подвяжите челюсть платочком. Юниты в Tzar будут обладать inventory, куда складываются найденные на карте материальные ценности. В числе последних легко может оказаться какой-нибудь кладенец, аккуратно, с одного удара, ампутирующий врагам головы, или книжка со спеллами, способными уничтожить армию. Можно предположить и амулеты, повышающие характеристики. В общем, почитатели HoMM пляшут от восторга, прочие сдержанно ликуют.



Вы думаете нам, царям, легко?..

Мы уже говорили, что одной из любимых игр разработчиков является Seven Kingdoms? Значит, говорим. Мы говорим - Seven Kingdoms, подразумеваем - торговля и дипломатия. Для Multiplayer существует режим быстрого обмена ресурсами, в кампании торговать придется по правилам: караваны верблюдов и купеческие эскадры отправляются в опасный путь, а вы машете вслед снятым с челюсти платочком. О конкретике и многообразии дипломатических отношений пока мало что известно. Ясно только, что вы сможете сформировать свои условия или выбрать уже готовые и предложить их противникам по Multiplayer и проныре AI. Которые могут их принять. Или не...

Кампания будет настолько далека от линейности, насколько это возможно при сохранении внутренней логики. Чтобы сыграть миссию «Б», не всегда обязательно исполнять прихоти брифинга в миссии «А». Кстати, брифинг будет той еще шельмой. Он ни за что не расколется и не выложит перед миссией сразу все задания. Вместо этого он подкидывает новые, порой совершенно неординарные, цели прямо по ходу миссии. Так что душевный покой вы утратите надолго.





Если не навсегда.

Чтобы окончательно добить уже слегка ошалевших геймеров, разработчики сообщают следующее. Размер карты может достигать 512x512 экранов. Попробуйте подсчитать, сколько это будет в дюймах. А в квадратных метрах? Как, спрашивается, управляться с подобной прорвой возможностей на такой гигантской карте? У Heamimont и на это готов ответ. В виде интерфейса, более дружелюбного, чем ваша домашняя собака. Надеемся, вы не держите бультерьера? Тогда все в порядке, управление на возрастающей в геометрической прогрессии территории вашего государства должно будет вам понравиться. Если, конечно, вы по заслугам оценили образцово-показательное в этом смысле выступление Starcraft.

Снять две-три тонны забот с плеч игрока помогут и гениальные юниты, которые до некоторых пределов обладают способностью оценивать ситуацию и действовать исходя из субъективного восприятия окружающей действительности (докладчик, последнюю фразу погромче, пожалуйста!). Скажем, новорожденные крестьяне не будут пастись без дела, мечтательно разглядывая своих пашущих как папа Карло собратьев, а стремительно побегут добывать лес и камень. Даже если вы забыли отдать соответствующее указание. А понятие «заблудиться», как обещают, вообще не будет знакомо юнитам Tzar. Хотя разработчики и признаются, что за их алгоритмы pathfinding вряд ли кто-нибудь даст Нобелевскую премию. Еще бы. Вы отдали бы свою нобелевку незнакомым людям, даже если они из Болгарии?

Искусство в жертву

Возможно, кое-кто уже разомлел от вышепролившегося золотого дождя авансов и разговор о графике воспримет как пустую формальность. А зря. Графика на скринах симпатичная, но далеко не фонтан - с учетом возможностей hi-color и разрешения 800x600. Взгляните на картинки из HoMM 3, и сравнение будет не в пользу Tzar. Ругаться пока рано, но повод для легкого беспокойства уже есть. Впрочем, так или иначе, а беспокоиться придется до апреля. Тогда и посмотрим.

Зато неуемное желание поцарствовать над товарищем можно реализовать любым из четырех способов: через LAN, Internet, модем и нуль-модем. До восьми человек в сети сражаются за мировое господство. Вопрос родителей: «почему так долго занят телефон?» воспринимается как неуместный. Локальная сеть перегружена и скрипит из последних сил.

Выведем выводы и подытожим итоги. Признаем, что господа из Haemimont затеяли доброе дело, и уж мы позаботимся о том, чтобы оно не осталось безнаказанным. Как говорил лучший друг радистов, «попытка из пытка, правда, Лаврентий Павлович?». И мы надеемся, что ознакомление с игрой, обладающей таким гигантским потенциалом, не превратится в пытку для игрока. А тогда - новый царь RTS придет и по праву отберет у прежнего скипетр и державу. Именно царь, а не временщик.





Даниил Шеповалов

Imperialism II: Age of Exploration

Жанр	Стратегия
Издатель	SSI
Разработчик	Frog City
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32Mb RAM
Дата выхода	Март 1999 года

Если первый "Империализм" был игрой из разряда "A must see", то вторая часть этой пошаговой стратегии, похоже, попадет в разряд "A must buy&play". Сюжет игры не изменился: вам по-прежнему предстоит стать главой одной из европейских стран и повести ее к светлому будущему, используя грубую силу для завоевания всего, чего можно, и дипломатию - для покорения всего остального. По-прежнему можно в лучших традициях Кортеса отхватывать лакомые земли, а можно заниматься торговлей, отпугивая алчных европейских коршунов мощной артиллерией. Нынче стало модно, выпуская продолжение популярной игрушки, чуть ли не полностью менять ее концепцию. К счастью, это веянье миновало создателей Imperialism II: они просто глобально усовершенствовали первую часть, правда, существенно изменив некоторые детали.

Новые вкусности

Естественно, существенно изменилась графика - осталось мало энтузиастов, которые покупают игрушку ради голой идеи. Теперь вы строите свою империю в разрешении 800*600 с 16-битной глубиной цвета. Появилась возможность масштабирования карты, что позволяет вам окинуть зорким стратегическим взором окружающие окрестности в общем и целом. В игре доступно более 40 различных юнитов, соответствующих 300-летнему периоду, во время которого и разворачиваются события. Да, несмотря на название, действие игры происходит в период с 1500 по 1800 год.

Надо сказать, создатели большое внимание уделили истории: лидер каждой нации - это вполне реальная историческая личность, со своим особым стилем управления, а сценарии отличаются необыкновенной приверженностью к фактической стороне дела. Чтобы начинающим монархам не было скучно в процессе достижения своей благой цели, разработчики добавили довольно много независящих от игрока событий: к примеру, во время вашей военизированной экскурсии в соседнее государство может начаться эпидемия чумы или наводнение. Кстати, военизированные экскурсии теперь будут влетать в копеечку: когда вы защищаетесь, вашим солдатам нужна только еда, но при нападении деньги будут утекать прямо как из утвержденного бюджета нашей любимой Родины. Главным занятием империалистов всех стран всегда было изобретение чего-нибудь нового и, желательно, смертельно опасного для потенциального врага. Надо сказать, недостатка в изобретениях не будет: теперь вы можете исследовать свыше 100 технологий и открытий.

Так что, кто будет соблюдать ваш покой - копейщики или мушкетеры - зависит от вас же. Разработчики обещают продвинутый AI (правда, они всегда его обещают), который будет учитывать особенности конкретной нации и не позволит надувать себя детскими трюками вроде захвата незащищенной столицы. Самая главная проблема - отсутствие денег - может решаться теперь достаточно тривиально: в Новом Свете существуют ресурсы, которые сразу же после доставки в вашу страну немедленно конвертируются в твердую валюту. Но это, конечно, не повод для того, чтобы отказываться от торговли, тем более что дефицит определенных ресурсов вы будете чувствовать ой как сильно. Особое внимание начинающему империалисту 16 века придется уделять сельскому хозяйству. Да, как это ни странно, все ваши солдаты и рабочие хотят есть и, если им не давать по одной "пайке" мяса, рыбы или зерна на брата, то можно позабыть о карьеризме. Но, как говорится, не хлебом единым жив человек, и ваши особо продвинутые рабочие будут требовать еще и такой роскоши, как сахар, табак или меха, и без их наличия ни в какую не захотят обучаться. Достать же эти вещи нигде, кроме как в Новом Свете нельзя. Короче, как это ни печально, отсидеться дома не удастся - придется уже с самого начала игры отправлять лучших людей в несусветную даль за всем этим добром.

Первая часть "Империализма" грешила несколько усложненным управлением; видимо, разработчики осознали сей промах и обещают порадовать переделанный "интуитивно-понятным" интерфейсом. Изменились и условия победы: для того, чтобы считаться самым главным империалистом, теперь необходимо контролировать половину Старого Света. Причем, каким образом вы этого добились - дипломатическими уловками или грохотом пушек - никого не волнует.







Резюме

Конечно, Imperialism II не окажется попсовым хитом, который за пару недель вскарабкается на верхние строчки TOP-100, но, как мне представляется, истинные стратеги останутся довольны новой работой Frog City. Несомненно выигрышный замысел (проверенный годами и 4-5 играми), облаченный в довольно привлекательную форму, заставит немало людей поторчать недельку перед мониторами, приобщаясь к жанру "Симулятор покорения Старого/Нового Света" ;).

Василий Андреев

Black and White

Жанр	Симулятор Бого
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Peter Molyneux, Lionheod Studios
Дата выхода	Конец 1999 годо

Нет, не могу я ничего написать про зтого человека вразумительно. Так и лезут на вордовский экран всякие слова - "гений", "великолепный", "супер"... Нехорошо, вроде бы. Ведь не о высоком искусстве речь идет, не о картинах маслом и сыром, а о такой молодой и спорной штуке, как компьютерные игры... А почему, собственно? Гений - он и в Африке гений. То есть, в Англии.

Питер Мулино (Peter Molyneux) - основатель Bullfrog Studios. Автор таких шедевров, как Powermonger, Populous, Magic Carpet, Theme Park, Syndicate, Dungeon Keeper и прочая, и прочая. А теперь он основал новую компанию Lionhead Studios и занят своим самым амбициозным проектом - игрой Black and White.



Большая часть игры уже сделана и сейчас разработчики занимаются доводкой, настройкой, балансом и играбельностью.

Эдемский сад

Ах, это не просто милое место, нет, зто - чудесное лоскутное одеяло сельской местности с высоты птичьего полета, великолепный гобелен... флора, фауна, красоты природы. В сравнении с зтим даже самый ухоженный розовый сад, цветущий во всем своем радужном многоцветьи, будет выглядеть... будет выглядеть... просто черно-белым - Black and White по-английски.

Здесь, в совершенном мире и согласии, живут счастливые племена, так похожие на земных древних и не очень древних греков, индейцев, зулусов, египтян, казаков, кельтов, ацтеков, тибетцев и японцев. Все довольны, счастливы и мирно настроены.

Любого нормального человека при виде подобного сахарного благолепия начинает слегка подташнивать, а профессионального данженкипера такая картина поражает не меньше, чем на тысячу хит-пойнтов, выбивает все зубы, вырывает кольцо из носа и напрочь лишает маны.

Эдемцам же все нипочем (вон они на картинках - веселые и беззаботные) - знай, живут себе, размножаются, играют, занимаются своими делами, умирают и вовсе не задумываются о том, что, с точки зрения компьютерного игрока, наблюдать за ними - скука смертная. Но вот на землю Эдема упала тень... Ваша тень.

Эдемская песочница

Все было в Эдеме прекрасно, пока некий молодой волшебник не заявился туда "поиграть" с человечками и миром, в котором они обитают. Это и есть ваш персонаж и главный герой Black and White.

Для начала в одном из уголков мира он, то есть вы, построил высокую цитадель - не столько замок, сколько приемную станцию (да простятся мне такие научно-технические слова в мире чудес и магии) для добывания маны - силы, необходимой каждому волшебнику для кастования заклинаний (помните Populous?).

Однако под лежачий камень сила не потечет. Необходимо, чтобы преданные вам человечки начали почитать вас как божество и устраивать обряды поклонения. Чем чаще обряды будут совершаться, чем больше будет у вас последователей, тем сильнее станет ваша магия. Какой волшебник тут удержится?! Только совершенно никакой.

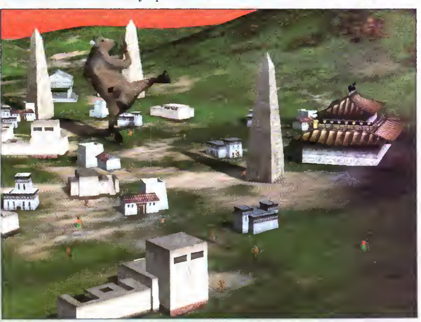
Однако чтобы население Эдема стало действительно вашим, необходимо либо защитить его, либо запугать. Вот она, великая дилемма - добро и зло, черное и белое. Но, как ни крути, и черные маги, и белые хотят силы - и они ее получат.

Все цвета магии

Между прочим, мана, полученная от представителей разных цивилизаций, отличается друг от друга. "Продукт" западных индейцев годится для вудаизма, но не подходит для строительства. Для зтой цели обращайтесь к египтянам. Греки производят силу, пригодную для заклинаний, повышающих мудрость, лечащих и иным образом способствующих благоденствию цивилизации. Краснокожие индейцы - те отвечают за манипуляции с погодой, а казаки (кто бы мог подумать!) производят нечто, применимое лишь на поле боя.

Ходит слух, что где-то обитает племя "пиратов", но для чего оно годится и можно ли его в принципе заставить производить ману, те, которые сидят в Lionhead Studios, говорить отказываются.

Следствие простое: хочешь применять много разных заклятий - перетягивай на свою сторону разные племена. Их в магической радуге пока десять, но сколько будет в конечном итоге - даже Мулино не известно.







Повседневные заботы

С высоты башни собственной цитадели вы сможете наблюдать за повседневной жизнью племен. Сколько же этих суетящихся человечков попадает в поле вашего зрения! Вы можете увеличить изображение (либо как в Magic Carpet, либо как в Populous), стать ближе к народам и посмотреть, как они там поживают - запускают воздушных змеев, рыбачат, ходят на свидания, изобретают всякую полезную всячину и т.д. и т.п. А если в поле зрения попадет какая-нибудь зверушка, то вы заметите, что и у нее есть свои привычки и правила поведения.

Абсолютно все в Эдеме - от людей и зверей до деревьев - можно перемещать, трансформировать и наделять новыми свойствами. Легким движение руки (курсора) вы получаете возможность коренным образом изменить весь игровой мир. А первые шаги несомненно порадуют (или огорчат) местное население, и оно несомненно пополнит армию ваших подданных.

Вам же предстоит научить маленьких человечков развлекаться (например, играть в футбол) и выполнять любые необходимые для вас действия - молиться, строить и... воевать. Именно научить, поскольку вам не удастся, как в Populous, отдавать приказы конкретным жителям - у каждого из них есть свой собственный AI.



Ручная магия

Вы еще не забыли, что вы волшебник? Тогда начинайте колдовать. Только имейте в виду, что большинство заклинаний вам предстоит открывать и самому определять, как они будут действовать. Для этого придется как следует поводить мышкой по коврику, а рукой мага - в воздухе Эдема. Поначалу, конечно, все будет, как в песенке - "сделать хотел грозу, а получил козу"; но потом, приноровившись к очередному изобретению Мулино - Gesture Recognition





Technology, - вы научитесь соразмерять мышиные поползновения с желаемым эффектом. Так, ZirZar вызовет молнию, а круговое движение построит стену вокруг города.

Есть еще файерболы, огненные штормы, вызов армии скелетов и прочие разрушительные и созидательные движения - числом более сотни. Жесты, вызывающие все эти эффекты, сильно различаются, и перепутать их практически невозможно, разве что ваша мышь будет совсем при смерти. Кстати, некоторые из заклинаний получатся только в том случае, если вы будете держать в руке камень или ветку дерева или, например, местного жителя. Да мало ли, что можно найти в Эдеме...

Титанические усилия

Накопив порядочное количество силы, вы выбираете существо, растение или человечка и переносите его к себе в цитадель. В цитадели процессы трансформации и улучшения характеристик протекают во много раз быстрее. Выбранное вами "существо" начинает расти - в буквальном смысле слова, - пока не станет в сотни раз больше своих одно...видцев (гм, слово странное, но иначе не скажешь) и не превратится в Титана.

Сделать Титана можно из кого и из чего угодно, было бы желание. Но это только часть работы. Титана надо воспитать так, как вам нравится. Если хотите, выдрессировать. Для примера возьмем овцу. Уже доведенную до титанических размеров. Выпускаем ее погулять. Дальше все зависит от вашего отношения к миру,







добрый вы, или не очень. Если хотите получить вежливую большую овечку, то всякий раз, когда тварюга наступает на домик или жителя, вы даете ей хорошего шлепка. Обычно это действует, и овца, какой бы задумчивой от природы она ни была, быстренько обучается. А за хорошее поведение титанчика можно и нужно гладить. Чтоб знал. Машина разрушения из той же овцы делается аналогичным образом - путем поглаживания в те моменты, когда она лишает жизни какого-нибудь эдемца или творит беспредел иным образом.

Титаны обучаются не только под воздействием кнута и пряника: они умеют брать пример со своего хозяина. Сшибая крыши с домов, имейте в виду, что вашему воспитаннику это тоже может прийтись по вкусу.

Между прочим, внутренняя жизнь Титана (или, скорее, его хозяина) отражается на его внешнем облике. Добрые существа выглядят красивыми, сильными, стройными и светлыми. Злобные, наоборот, сутулятся, темнеют и делаются все уродливее и уродливее - покрываются шипами, бородавками и пучками волос. Но, какой-никакой, а Титан у вас - единственный, погубите - придется растить нового.

Любого Титана можно обучить магии - просто показывая ему, как это делается, буквально водя рукой перед его физиономией. В конце концов, ребенок обучится. Кстати, в отличие от вас, мана дитятке не требуется, так что обученный титан - сильный союзник. Или противник.

Эдем не выдержит двоих

Но вот вы доигрались до того, что в пределы видимости попала цитадель другого волшебника. И, если он не согласен с вашей политикой, немедленно начинается война Титанов.

Сила противостоящего вам мага будет зависеть от того, насколько успешно вы играете. Общеигровой AI учтет ваши успехи и, какой бы уровень сложности вы ни выставили в начале - хоть hard, хоть easy, противопоставит вам силы, которые с полпинка не разгонишь. Если же это вам удастся, Black and White обучится на ваших и своих собственных ошибках и подготовит новое вторжение, еще краше первого. Кроме того, компьютерные враги будут постоянно подстраиваться под ваш стиль игры и стараться найти в нем слабые стороны. Придется пошевеливаться.

Главная задача военных действий - лишить противника маны. Это значит, что почитающее его население должно быть либо уничтожено, либо переагитировано в вашу пользу. А для этого все средства хороши. Можно как следует раскрутить мышку и напустить на иноверцев огненный дождь. (Кстати, если заметите, что кто-то еще вычерчивает в воздухе подозрительные узоры, постарайтесь немедленно сбить вражеское заклятие: дайте своему оппоненту как следует по рукам.) Можно отправить Злобную Овечку вытаптывать вражеские города. Можно вселить воинский дух в собственных подданных и послать их на священную войну.

А еще стоит оглядеться по сторонам и поискать союзника - не может быть, чтобы в такой замечательной песочнице оказалось всего два практикующих мага.

Я милого узнаю по походке

Союзника вы узнаете с первого взгляда... на его территорию. А он вас - при взгляде на вашу. В зависимости от черно/белого направления действий, земли вокруг цитадели становятся или прекрасно-цветущими, или гаденько-уродливыми, как и положено газончику перед домом любого порядочного кащея.



Меняется все - у вас на глазах жители превращаются либо в ангелочков, либо в мерзких гоблинов. Деревья вытягивают стройные ветви к голубым небесам или корчатся под свинцовыми тучами и обрастают шипами. Звери, птицы, трава, постройки и, наконец, сама цитадель становятся отражением вашего поведения. Визитной карточкой и наградой за труды по переустройству вселенной.

Кстати, игра может продолжаться очень долго (хоть и не до бесконечности), так что здемское мироздание можно не только обставить по собственному вкусу, но еще и успеть пожить в том, что получилось. Вдруг понравится.

Шестеренки и маятники

Рассказывать о механике, которая стоит за всем этим великолепием, не так интересно, как о возможностях геймплея, поэтому буду краток. А красоту графики можно и по скринам оценить. Если сможете, обязательно загляните на *www.lionhead.co.uk или www.blackn-white.net* и посмотрите выложенные там ролики - не пожалеете.

Движок трехмерен - ландшафты выступают холмами и проваливаются оврагами, есть горы, реки, леса, морское побережье, озера и другие виды территорий.

Случаются дожди и грозы, временами - снег. Местами ожидаются штормы, землетрясения и потопы. Веселенький прогноз погоды, ничего не скажешь. Спонсор передачи...

Солнечный свет и свет костра падает так, как положено, объекты отбрасывают тени, а в воде и в окнах видны отражения пролетающих мимо файерболов.

На все зто смотрит подвижная камера, которая умеет разворачиваться, перемещаться и давать любую степень приближения без потери качества. Кроме того, есть режим, войдя в который вы будете смотреть на окружающее глазами здемцев - как зто было в Dungeon Keeper.

Все, нет больше моих сил описывать технические подробности, тем более что до выхода игры все еще десять раз изменится, ведь Питер Мулино старается включить в нее все достойные графические эффекты.

Остался один пункт, но он настолько важен, что я даже вынесу его в особый, пусть и маленький, раздел.

Чей устав круче?

Black and White с самого начала разрабатывается для того, чтобы поиграть с кем-нибудь или против кого-то. Сама за себя говорит возможность вывести Титана, натренированного в одиночной игре, размяться в мультиплейере. Называется такой моцион Clash Of The Titans.

Кроме того, отправляясь в многопользовательский вариант Эдема, вы сможете взять с собой племена, специально обученные правилам поклонения, и захватить варианты заклинаний, к вычерчиванию которых вы лучше всего приспособились. В чужой монастырь со своим уставом - и еще посмотрим, чей круче.

Остались цифры: до 4 игроков при прямом соединении или по модему, 16 - по сети и 200 - через Интернет.

Вряд ли кто-нибудь станет спорить с тем, что Black and White имеет все шансы стать самым выдающимся шедевром Питера Мулино, а зто что-нибудь да значит. Жаль только, что ждать придется не меньше года - выход игры обещан на четвертый квартал, но мы-то знаем, кто первый сказал издателям "Игра выйдет, когда будет готова" (Мулино, конечно же). Ну и пусть, буду копить на апгрейд, ведь PII 266, 64 Mb RAM и ускоритель - зто только *необходимый минимум*.

Дениска Киселев

Majesty

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель	Ripcord Games
Разработчик	Cyberlore Studios
Дата выхода	Cyberlore Studios

Прозрачная гладь воды была девственно чиста. И пробудет таковой еще ровно три секунды. Но уже через две секунды он будет на дне цементного колодца. Чтобы еще через секунду, услышав привычный звук "респавна", взять "квад". Затем - вниз по коридору, подъем на лифте, выкидывание ракетницы со снарядами своему товарищу, и снова обход мест появления оружия. Он предпочитал railgun, и с упоением "рельсовал" робкого противника. Один точный выстрел - один фраг. Второго выстрела, как правило, не требовалось (ведь соратник контролирует megahealth, и соперникам приходится довольствоваться начальными 100%). Все оружие исчезает в его бездонном рюкзаке - оппонент, в лучшем случае, постреливает из шотгана, а зачастую носится с одним бластером. Он знает, ЧТО такое полный контроль над уровнем, и случайностям в четкой схеме добывание фрагов не место. И лишь взяв "квад", он позволяет себе расслабиться, щедро угощая противника свинцом из chaingun'a. Он король, и прекрасно это осознает...



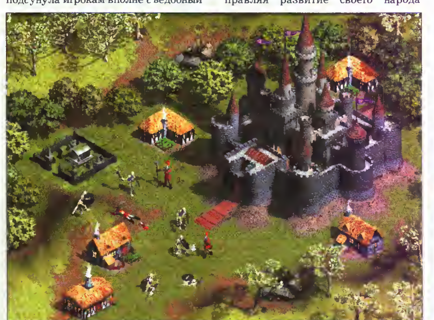
Турнир окончен - еще одна победа в послужном списке клана. Он жмет руку тому, кого еще недавно с азартом "умерщвлял" на поле боя. Свинчивает мышку, стирает конфиги и вместе с напарником отправляется домой. Они расходятся, с тем, чтобы снова встретиться завтра, снова играть в одной связке и добыть еще одну победу. Напарник, как бы невзначай, отпускает: "Мы сегодня неплохо крепились". В ответ раздается спокойное: "Действительно, не самая плохая игра". Они жмут друг другу руки, расходятся в переходе. Как два деловых человека, провернувших неплохое дельце.

Он приходит домой. Включает компьютер, садится в кресло... И курсор на экране начинает медленно, робко, но с завидным упорством тянуться к знакомому ярлыку. Он знает, что Q2 - лучшая multiplayer игра всех поколений. Он осознает, что принадлежит к касте лучших. Путь на вершину был не из легких, и долгие тренировки - с ботами и без них, с ламерами и с "отцами" - выматывают почище любой работы. Именно поэтому, когда нет уже сил оттачивать и без того идеальную меткость, бегать по известному, как пять пальцев, маршруту, он запускает любимую сказку. И возня смешных зомби, благородных паладинов и "белых и пушистых" халфлингов позволяет отвлечься от суеты кровавых боев. И если первые пять минут игры на губах его блуждает скептическая усмешка, мол "нам-то, мастерам Quake, все это баловство...", то уже через полчаса его одолевает азарт. И эти мгновения для него дороже многих часов игры в монстра id.

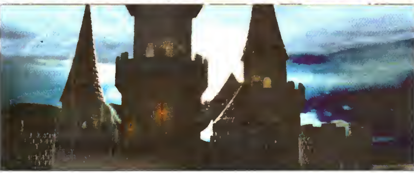
Вид сбоку

Cyberlore нельзя поставить в один ряд с такими гигантами игростроения, как Blizzard, Westwood, New World Computing. Тем не менее, ниша, занятая этой компанией, достаточно тепла и уютна. Blizzard выпустил Warcraft 2 - Cyberlore, на пике популярности, подсунула игрокам вполне съедобный Beyond the Dark Portal; 3DO издала Heroes of Might & Magic 2 - Cyberlore подсуетилась с Price of Loyalty. Так сказать, "Зачем нам сливки, молоко тоже вкусное". Но грешен род человеческий тщеславием. Аккурат под выход третьей части "Героев" Cyberlore приподнимает занавес над своим собственным проектом, стратегической игрой Majesty. И первое впечатление от него - прямо-таки неоднозначное. С одной стороны, планов громадье. С другой - Cyberlore получила великолепный шанс поучиться у создателей культовой игры, накопить необходимый опыт и не повторять ошибок New Worlds Computing. Так что, встречайте: Majesty или "HoMM 3 вид с боку", кому как нравится.

Majesty, со слов создателей, позиционируется как симулятор королевства, где вам отводится роль "Его Величества". Причем именно как *симулятор*. Ни какие Knights & Merchants и Seven Kingdoms здесь и рядом не стояли. Настоящее королевство, с настоящим королем, а не каким-то странным субъектом, который гоняется с мышкой за пьяными крестьянами, принуждая их тащить сахарную свеклу в амбары, а не к самогонному аппарату, либо же всегда несется впереди войск своих, отдавая приказ за приказом, один бредовее другого. Вы - король, и это звучит гордо. Так что умерьте свой командирский пыл и даже не мечтайте о горячих схватках и беспрекословном подчинении со стороны юнитов. Удел королей - наблюдать и принимать решения на уровне глобально-игрового масштаба, направляя развитие своего народа







в нужное русло. Надо отметить, народ у вас подобрался просто молодецкий. Есть не просит, бунтовать не умеет, да и деньги в казну приносит исправно. Зато герои, костяк вашей армии, представляют помесь голодных студентов и грудных малышей. От первых унаследован полный пофигизм к вашим приказаниям и постоянная страсть к поиску средств на пропитание (работают только за деньги, а, взяв бабки, отправляются атаковать дракона кортиком и благополучно перекочевывают в желудок изумленного монстра). С другой стороны, алхимия - вещь в себе. Отгрохал пять библиотек - и герои умнеют, как пятилетний отрок после лекций Феймана. Выстроил кузницу - и туда хлынул поток новоиспеченных воинов. Воздвиг башню магов - и все вдруг понимают, что все естественные науки - полная чушь, а вот магия - это да, сила!

Послушный народ

Все ваши действия в процессе игры делятся на два типа: постройка и развитие города и управление героями. Для начала рассмотрим первую сферу деятельности, а именно - менеджмент городскими ресурсами. Возьмем типичную ситуацию: среднестатистическое королевство, не богатое и не бедное, населенное крестьянами, рабочими и другими, менее интересными, личностями. Уж не думаете ли вы, что обеспечивать спокойную и сытую старость короля будут бродячие герои и вечно пьяные рыцари? Нет, королевство кормится с налогов. Чтобы их, так сказать, собрать, требуется всего лишь несколько сборщиков. Народ у вас настолько тихий и спокойный, что ему даже в голову не приходит вести теневую бухгалтерию и разживаться черным налом.

Сборщики постоянно находятся в разъездах, собирая "налог на воздух и право сморкаться" со всех встречных и поперечных, что обеспечивает вам стабильный, правда, достаточно тонкий, денежный ручеек. Деньги либо оседают в карманах новоявленных "героев", либо идут на благоустройство города.

В самом начале игры ваш городок по количеству построек напоминает Хиросиму после "шутки" янки. Это надо исправлять. Из основных построек присутствует несколько различных гильдий, где впоследствии вы сможете нанимать новых героев, а также состригать клок шерсти со старых (время от времени туда наведывается сборщик налогов). Гильдии постепенно ветшают, требуя пристального внимания, а еще лучше - капитального ремонта.

Кроме гильдий, есть еще несколько специальных зданий, позволяющих непонятным образом влиять на



малоизвилистые мозги героев. Например, в кузнице можно затовариться новым оружием. А если она (кузница) хорошая и дымная, то туда сбегутся все окрестные дварфы и наговорят кучу полезных секретов ковки железа. Рынок, с другой стороны, ничего не производит, зато исправно снабжает вашу казну налогом с торговли. В "универмаге" можно приобрести порошки, микстуры, мази и прочие препараты лекарской деятельности. В таверне герои... отдыхают. И набираются... сил, перед следующей битвой. Ну и, наконец, библиотека - оплот магических наук. Любой, кто входит в ее стены, выходит оттуда полноценным магом.

Напоследок - несколько слов о ваших верных слугах, имена которых останутся неизвестными, но без них вам - что королю без королевства. По дорогам вашей страны колесят повозки купцов, что перемещаются от одного рынка к другому, развивая торговлю и исправно выплачивая в казну налоги. Благосостояние и спокойствие горожан охраняют город-



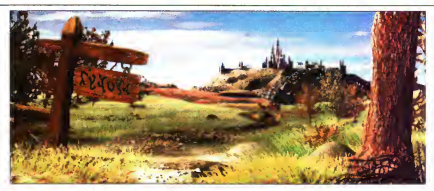


ские стражники. Если враг попытается вторгнуться на вашу землю, ему ой как не поздоровится.

Вся работа по строительству возложена в игре на крестьян, которые, по всей видимости, будут представлять в Majesty некий вид "человеческого ресурса". Ну, и, как было сказано выше, есть еще сборщики налогов (куда уж без них).

Героические оборванцы

По количеству классов персонажей Majesty даст сто очков вперед любой RPG. На данный момент известно, что в игре будут присутствовать Послушники, Маги, Воины, Паладины, Эльфы, Гномы, Разбойники, Монахи, Священники, Варвары, Культисты и Рейнджеры. Все герои того или иного класса являются членами соответствующей гильдии. Построив представительство гильдии в городе, вы получаете возможность нанимать героев и использовать их специальные возможности. Например, обратившись в гильдию послушников, можно, за определенную плату, договориться с их богом о взаимовыгодном сотрудничестве. Маги предлагают мощные заклинания, священники - помощь небес, а воины - кардинальное решение проблемы собственными методами.







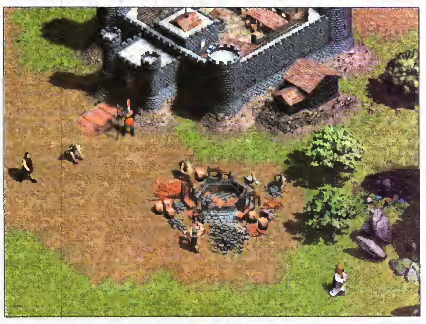
Весьма детально проработаны взаимоотношения между представителями различных гильдий. Например, гномов уважают, но заставить какого-нибудь высокородного эльфа ходить в компании с чумазым, полгода не мывшимся гномом, будет весьма затруднительно. Те же эльфы предпочитают после боев отдыхать в таверне под песни менестреля. Но упаси боже, если в одном отряде с ушастиками находятся представители гильдии разбойников. Эти два класса живо находят общий язык, после чего могут открыть игральный зал. Куда и потянуться все окрестные герои вместо того, чтобы заниматься квестами и сражаться с силами Зла. Хотя, с другой стороны, налоги с этого предприятия вы получаете просто немерянные.

Как уже было сказано выше, героями вы управлять НЕ можете. То есть, нанять персонажа - это полдела, надо еще заставить его служить на благо отечества. Сделать это можно, размещая на карте специальные значки-флажки, коих существует два вида. Поставив в определенном месте флаг "Исследования" вы, тем самым, как бы предлагает всем героям, находящимся поблизости, собраться в указанном месте. Таким образом можно исследовать неизведанные территории на границе вашего королевства. Флаг "Атаковать", поставленный в квестовом месте или у логова монстров, соберет множество любителей помахать кулаками (или пошвыряться магией). Герой, выполнивший задание, получает очки опыта и, само собой, честно заработанную награду. Кроме того, персонажам можно поручать выполнение различных квестов. Если герой считает, что способен выполнить задание, и его устраивает предложенная награда, то дело на мази. По окончании квеста герой возвращается за наградой и приносит квестовую вещь. Существует также способ влиять на свою "армию" при помощи магии (например, если срочно надо притащить священника на поле боя - подлечить раненых, а он околачивается на другом конце карты, то кто сказал, что его нельзя телепортировать в нужное место?) Как видите, достаточно интересная система управления. Единственная игра, использовавшая нечто похожее, - Stronghold от SSI (выпущенная в начале 90-х). Так что банальным клоном HoMM, Majesty уже никто не назовет.

Монстрятник

Если список доступных классов героев произвел на вас впечатление, то и монстры в Majesty не оставят равнодушным. Их много, они милейшие создания, просто очень кушать хотят. В поисках хавчика оборванные толпы монстров носятся по вашему королевству, не пропуская ни деревни ни города. Правда, стражники - люди с каменными сердцами - и сторожевые башни, поливающие дождем стрел нападающих, не способствуют повышению аппетита.

Ассортимент вражеской армии достаточно разнообразен. Здесь мож-





...Он знал, во что будет играть год спустя. Разумеется, на первом месте - Quake 3: Arena. Судя по информации из журналов и Интернет, атмосфера игры останется прежней, а значит, останутся прежние тактические ходы, появятся новые возможности. Он снова будет одним из первых, его будут уважать, ему снова будут завидовать...

Он знает, что если у него будет свободная минутка, то он с удовольствием посвятит ее HoMM3 либо поиграется в Majesty. Потому что игры данного жанра - бессмертны. Они не надоедают, их узнаешь, как старых знакомых, они завораживают своей прелестью, ни с чем не сравнимым ощущением сказки, ставшей былью.

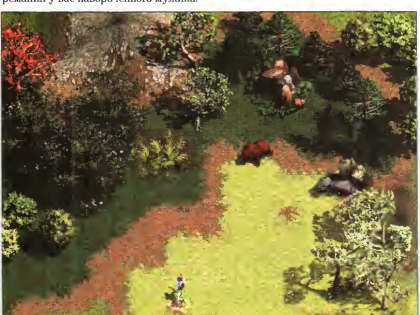
но найти и старых добрых драконов, и порождения некромансера - скелетов и зомби, гоблинов с троллями, оборотней и минотавров. Кроме мародерствующих банд и более-менее умных монстряцких формирований, вам постоянно приходится ждать удара в спину - ведь в каждом городе есть канализационные туннели, где обитают гигантские крысы. Иногда им тоже хочется кушать и они выходят на поверхность, причем в самый неподходящий момент. Да и кладбище на окраине города тоже доставляет множество хлопот (сегодня похоронил с почестями погибших в бою, а ночью они явились поблагодарить).

Multiplayer в Majesty обещает быть очень и очень интересным. Вся соль в том, что герои-то - одни и те же на всех игроков. То есть, отправив какого-нибудь персонажа выполнять квест, вы с "приятным" удивлением можете обнаружить, что соперник, пообещав большую сумму денег, переманил у вас навороченного мужика. Или, скажем, персонаж противника выполняет ваш квест. Полученную награду он тащит в казну своего игрока. С другой стороны, всегда можно предложить награду за уничтожение города оппонента. Причем, если сумма будет достаточно большой, а уважение героев к своему властелину будет ни ахти каким, то... Одним словом, все любят деньги. Само собой, есть возможность заключать и разрывать союзы, когда вам заблагорассудится.

Игровой движок отличается... Да нет, графика в игре просто... Все не так! Ну, Heroes это! С трехмерным ландшафтом и великолепнейшей анимацией персонажей и бэкграундов. С гибким сюжетом и встроенным генератором карт (а-ля Диабло). 16-битный цвет и разрешение 800х600. Поддержка 3D-ускорителей и заявленные системные требования на уровне P166. Что же еще можно было ожидать от Cyberlore, после Beyond the Dark Portal и Price of Loyalty?!







Его отвлек телефонный звонок. "Чем занимаешься?" - поинтересовался напарник. "Играю... в Quake", голос звучал робко, как у провинившегося мальчугана. "А-а-а... понятно. Не забудь, что у нас завтра клановая". "Я знаю...". "Ну, тогда бывай..." - на другом конце провода раздались короткие гудки.

Ему было неудобно и стыдно. Стыдно, что вместо тренировок он посвятил целый вечер борьбе с вампирами некромансера... И вдвойне стыдно, что он собрался провести за игрой всю ночь.

На другом конце города в темноте одиноко светилось окно комнаты его сокланoвца. И, хотя тому было жутко неудобно (ведь его напарник, наверное, тренируется с ботами), он все равно играл в HoMM2.

Гуру Брамин

Braveheart



Жанр	Стратегия
Издатель	Eidos
Разработчик	Red Lemon Studios
Требуется	Pentium 233, 3D-уск.
Дата выхода	Май 1999 года
	Windows 95, 98

Если бы взять нос от Петра Ильича и приставить к нему уши Льва Николаича... В общем, деталей не помню.

Все о том же

Если бы в игре была наука хотя бы как в "Цивилизации"; толковый менеджмент, вобравший в себя лучшее из разных игр; логичность использования доступных ресурсов - как в Settlers и лучше; - создание и обучение крестьян не мгновенно и по 400 руб., а годами и... во сколько оценим человеков?; ландшафт и тактические сражения лучше, чем в Myth'e (ну, хотя бы чуть-чуть)... Хорошо, хоть орать правдоподобно уже практически все умеют. Да, наверное, в плане тактики - в wargame'ах большой потенциал. Вот; собрать бы это все вместе - и получилось бы то, чего *можно ожидать* от Braveheart. Уже большое достижение зарубежных производителей.

Итак, мы погружаемся в жизнь Шотландии XIII века. Страна разрознена, власть находится в руках отдельных кланов. Англия непрерывно атакует, и окончательное присоединение Шотландии к United Kingdom'у (которое, как вы понимаете, и состоялось) не за горами. Название "Braveheart" было куплено Eidos Interactive у Paramount Pictures и 20th Century Fox для того, чтобы привлечь внимание к разработке стратегии Tartan Clans. Если вы видели фильм, то еще проще будет представить себе атмосферу - и, тем паче, вам очевидна задача: объединить, возглавить, поднять и отбить. Кровью на мониторе пишется "Freedom!", кровь берется из груди, на которой порвана рубашка - и чтоб врагу неповадно было!

Блюдечко с голубой каемочкой

Очень не хочется... не то чтобы сглазить - очень не хочется поверить и потом разочароваться. С другой стороны, не поверить все равно не получается - очень уж хочется. Так что приступим.

Начнем с абстрактных мечт. Хорошо бы поиграть в нечто, где ты будешь управлять небольшим отрядом и изощряться в тактических построениях и выборе момента для атаки. Еще лучше - управлять армией и планировать глобальное наступление, при этом будучи в состоянии командовать любым отрядом; хотелось бы иметь в своем распоряжении не только силовые методы, но, скажем, и возможность сорвать все поступления пищи в осажденный замок и взять его измором - в конце концов, мы же против живых людей деремся, а им, в отличие от C&C'шных друзей, питающихся отжиманием, еще чего-то нужно. Да, хорошо бы, чтобы и нашим войскам тоже что-то нужно было - скажем, тогда мы будем командовать действительно армией, и в наши обязанности войдет организация толковой доставки запасов, оружия и т.д. Итак: глобальное координирование, «интендантские» заботы, тактические упражнения. Хорошо - но ведь всю ту еду, за своевременной доставкой которой мы следим, можно еще и «самим» выращивать - как, впрочем, и оружие тоже может браться не из воздуха. И солдаты тоже тренируются под нашим «руководством»; в деревнях и селах все должно быть благополучно не только для того, чтобы пшеница росла, а еще и из-за солдат - если, конечно, они суть не переработанные 500 монет, а люди. Им надо родиться, вырасти и обучиться - причем нам самими решать, сколько людей пойдет «в армию», а сколько - останется пахать поля. В общем, теперь мы уже называемся король - и тут возникает слово «дипломатия». Подкуп, союзы, шантаж - ну, здесь уже все ясно. Но мы все так же - при желании - можем «лично ввязаться» в любую стычку.

Вы уже догадались. Все это нам обещают в Braveheart. Причем обещают так, что вы можете перечесть предыдущий абзац еще раз-другой - и это будет лучшее описание грядущей игры. Деревню даже не обязательно уничтожать силой или голодом - можно заставить ее поголодать, а потом предложить ей присоединиться. Тактика должна быть просто невероятной: стены замка - это не просто так картинка, а место для постановки чанов со смолой; рощица - это там, где небольшой (или даже не очень большой) отряд не видно. И так далее.

Из рога изобилия

Сидя перед материалами по игре, я вспоминал какие-то вещи, которые хотел бы увидеть в ней - и обнаруживал, что все это предусмотрено. Добило меня то, что при всей экономике, при всей дипломатии, при всей тактике обещают еще и «нестабильное» состояние войск. Морить голодом - это хорошо. Шантажировать - тоже хорошо. Но то, что войска не будут чем-то тупым, абсолютно бездумно подчиняющимся мышке и гибнущем в тех количествах, в которых игрок посылает их на смерть, - это просто классно. Самоотверженность юнитов хоть и удобна, но всегда мешает поверить в то, что они существуют. Пусть нехитрым образом - через зависимость от личностных качеств командира отряда, - пусть частично, но эта проблема будет решена. Вспомните Centurion - насколько интереснее он был всяких C&C'ев -



при том, что добавления к модели поведения солдат и принципам управления были весьма скромными. Склонность к бегству перед превосходящими силами и возможность «докричаться» только до части армии. Все.

Может быть, это была уже эйфория, и в Braveheart'е реально найти то, что сделает его жизнь и бои условными. Может быть, реально даже найти это в информации для прессы. Но пока что я не нахожу. Ощущение такое, что дипломат будет не юнитом, а человеком, потому что все в этом дипломате будет абсолютно логично - и его возникновение, и его поведение, и его функции. Ну, может, преувеличиваю - но пока что это действительно выглядит, как игра, в которую не нужно будет учиться играть. Главное - разбирайся в хозяйстве и военном деле того времени и знай, как общаться с гордыми шотландцами - благо, и здесь «автоматизация» процесса будет затруднена тем, что дипломатические расклады будут меняться перед началом каждой партии.

Самое обидное, что картина собственно игры не вырисовывается. Не очень понятно, как все это будет устроено, и как связать все части. Из фактов есть 20 родов войск, каждый из которых можно upgrade'ить; битвы, в которых будут участвовать до 3000 человек; карты, насыщенные мелкими деревнями и городками - очевидно, расставленными «в дополнение» к ключевым пунктам, сканирование карты Англии со спутника с точностью до 50 ярдов (и каждый квадратик 50X50 есть полигон, что в результате дает... впрочем, это я забегаю вперед). 16 кланов на выбор, approx. 200 кланов всего (для коммьюнникейтинга и взаимодействинга), 60 командиров по 10 характеристик каждый. Да, вот ценный факт: миссий не будет. Будет, как в «Цивилизации» - не кампания даже, а великий поход за глобальной целью; цели обещают две: объединить Шотландию и остановить английскую экспансию; начать с уже объединенной Шотландии и завоевать Англию. Замечательная почва для рассматриваемой игры - всего помногу и без всяких условностей «они построили мясоперерабатывающий комбинат у ценнейшей реки. Уничтожить, несмотря на то, что следующий будет еще крепче». Глобальность должна быть глобальной.

А в остальном - фактов мало. Остается только верить в то, что предела естественности не будет - и, максимум, надеяться на то, что у всего этого будет удобное и логичное управление.

Будет лучше

Впрочем, есть один пункт, о котором говорится подробнее. Называется он «графика».

Во-первых, все - в полигонах. Во-вторых, пространства огромны - и правдоподобность вроде бы сносная. В-третьих, обещается, что все будут отражаться графически: разрушенная деревня - это разрушенная деревня, и вывеска на доме - обгоревшая вывеска - будет болтаться, прикрепленная только за один угол. В-четвертых, можно будет влезть своей камерой куда угодно и ею же на что угодно посмотреть (ровно так же, как при глобальном руководстве можно будет влезть в любую стычку). В сочетании с предыдущим обещанием это звучит очень серьезно: одно дело, когда вам демонстрируют разрушенную деревню по окончании боя. Другое - когда вы по собственной воле в любой момент можете наблюдать за чем угодно, и оно выглядит естественно. Из конкретного обещают дерущихся солдат при взятии крепостей с детализацией вплоть до килтов. А если будут еще и картины праздника урожая?

Надо честно признать, что пока фигуры выглядят корявовато, да и ландшафты впечатляют только местами (впрочем, небо - очень хорошо). На Myth это тянет, но с поправками. Впрочем, если все эти возможности будут реализованы даже на таком движке, то будет круто. А работа-то еще не закончена.

Потом, карта Англии в натуральную величину с вышеупомянутой «полигонизированностью». Замки по 7000 полигонов. PII-233 в качестве стартовых требований. Хорошо!

(Не успели завизжать от «Аллодов 3D» - на тебе! Наступают на хвост и задирают планку хорошей графики со стремительной скоростью. Прекрасность жизни напрямую зависит от модели слота для процессора. В этом же заключается и ее - жизни - правда. «И все равно - хорошо!»)

О-хо-хонюшки

Действительно хочется игры. Действительно надоели юниты как набор функций с налепленным образом - я про того же дипломата в той же «Цивилизации». Это не дипломат. Это хреновина, используемая для пары конкретных задач. Сколько таких в новую игру ни добавляй, придет Alrick ([ASP]) и скажет: «Эти - suxx, эти - suxx, драться нужно вот этими». А в Braveheart можно будет жить - согласно последним сводкам. Организовывать, договариваться, интриговать, одерживать блестящие победы. А при хороших раскладах - еще и строить; впрочем, это уже не главное. Как бы ты ни поступил с вражеским посланцем, последствия последуют. Вот это будет хорошо - для всех. Да и Alrick'у тоже найдется, где разгуляться.

«Цивилизация» со товарищи заставляла игрока почувствовать себя императором, богом, властителем мира так, как ни одна сбалансировенней-шая стратегия последнего времени (по крайней мере, из mainstream'a). RTS - это отточенный спорт, но хочется





большего. Для спортсменов будет режим quick battle; но в основном режиме будет присутствовать мир, в котором игрок будет совершать великие дела. Ощущение себя «о-го-го чем» - вещь, забытая с тех самых «глобально-стратегических" времен. Сделана заявка на возвращение.

Да, о главном. Сегун. Он же Shogun. Скрины там круче. Игра - не знаю, поскольку ни тут, ни, собственно, там ничего еще не понятно. Приятен сам факт, что Braveheart не одинок в своих начинаниях. А если сравнивать... хоть там скрины и круче, территория холмистей и армии «постройней» (в плане моделей), здесь графику спасает сюжет. Шотландцы и Braveheart - это да.

Tartan Wars начала разрабатываться до выхода фильма. И приятно, что «место и время действия» у них совпали. Нам обещают формации и тактику - мы вспоминаем тактические построения в фильме. Нам говорят про 20 родов войск - и мы вспоминаем, как конница напоролась на колья. Нам говорят о дипломатии - и что только мы не вспоминаем... И понимаем, что этих тупоумных глав кланов *можно* убедить. Можно договориться и спасти. Можно победить. Можно предотвратить предательство союзников. А в крайнем (или лучшем случае) - можно вырезать. Скотов. Лично - небольшим отрядом, в персональных покоях. И проявляется Braveheart - игра не по фильму, но оттуда же. Игра для зараженных средневеково-военной романтикой с момента просмотра. И хочется [этой игры] все сильней и сильней.

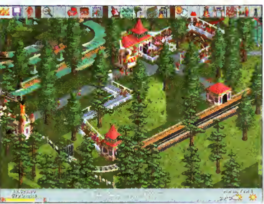
Bland Dude

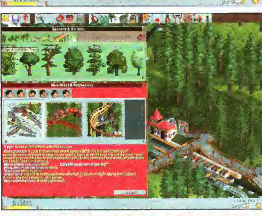
RollerCoaster Tycoon

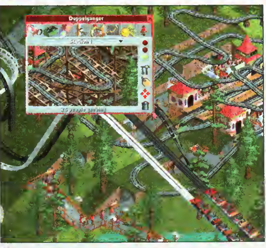
Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Chris Sowyer, Microprose
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Дата выхода	Апрель 1999 годо
	Windows 95, 98

Не успели геймеры пресытиться SimCity3000, как вылупился еще один "строй-следи-развивай" знатного рода Tycoon'ов. На сей раз киндера назвали RollerCoaster.

Дема дает на себя посмотреть в течение 15 минут. После чего хитро выпадает в главное меню. Однако расстраиваться с такого облома не будем: RollerCoaster Tycoon откровенно вторичен, нового в жанре не обнаружил, да и сам не красавец.







Подумаешь, не очень-то и хотелось!

"Здесь будет город-сад"

Меняем "город" на "парк аттракционов", и поэзия советского классика становится вновь актуальной. Задача проста: сделать ваш увеселительный комплекс лучшим на деревне, получить все мыслимые награды и добиться постоянно высокого рейтинга. Для ее достижения в распоряжении игрока находятся десятки средств поразвлечь посетителя - от колеса обозрения до американских горок. А еще - дюжина видов тропинок, фонарных столбов, скамеек, клумб и статуй с какими-нибудь незатейливыми фигурками. А сколько разнообразных деревьев и кустиков (!) для посадки!

В вашей власти решать, пускать ли посетителей на территорию бесплатно или продавать билеты, сколько будет стоить гамбургер в ближайшей закусочной и за какие деньги «гости» смогут насладиться новейшим аттракционом. Естественно, чем выше цены, тем меньше придет людей.

А требуется как раз обратное. Толпы жаждущих отдать последние центы за пару оборотов на «чертовом колесе» – что может быть прекраснее для взора будущего воротилы?

В начале каждого сценария указываются условия победы. Как правило, нужно привлечь некоторое количество посетителей, не дать рейтингу опуститься ниже определенного уровня и довести себестоимость парка до максимума.

И все же ни с того ни с сего вам никто не побежит. Поэтому, чтобы впоследствии обогатиться, придется предварительно потратиться. На рекламную кампанию, к примеру. Или какое-то время покрутить карусель бесплатно. Жадные до халявы любители развлечений мигом повалят в ваш парк.

И начнут сорить. А потом возмущаться, что у вас, видите ли, много мусора на дорожках. Неблагодарные... Придется построить им туалеты (платные или бесплатные – опять-таки решать вам), расставить корзины для мусора и нанять несколько уборщиков. Последние, слава Богу, в отличие от своих аналогов из Theme Hospital, не страдают алкоголизмом или психическими заболеваниями.

Со временем оборудование изнашивается. Так что, если не хотите угробить десяток-другой посетителей, возьмите на работу механиков. И ночью спать будете спокойно, и дурная слава по округе о вашем парке не пойдет.

Или не будет

Одна из сложностей жизни в RollerCoaster - ограниченность территории парка. Одни американские горки займут четверть площади. Вывод напрашивается сам собой: надо расширяться. Можно купить землю по соседству, а можно приобрести лишь права на застройку. Проектировать некоторые аттракционы разрешается самому игроку. Правда, дело это довольно занудное и требует основательного подхода: может случиться, что уже построенная железная дорога окажется неработоспособной или небезопасной. Чтобы проверить свежесварганенную установку по всем параметрам, предлагается тестирование. По-моему, на уровне демо-версии проще обойтись готовыми проектами.

Потратив некоторую сумму денег на исследования, вы станете эксклюзивным обладателем новых видов развлечений. Может, в финальном варианте еще и промышленный шпионаж появится :-) ?

В любое время можно выяснить мнение посетителей о вашем парке, да и полезная информация валом валит, то и дело вы узнаете что-нибудь типа «Посетитель №554 поскользнулся на банановой кожуре».

Интерфейс игрушки - точная копия Transport Tycoon образца 1993 года, сделанного... правильно! - тем же человеком и той же фирмой, а именно - Крисом Сойером (Chris Sawyer) и Microprose. Те же кнопочки в верхней части экрана, оранжевые и зеленые окошечки - поразительно, но даже рисунки многих менюшек не изменились!

Игровая карта масштабируется и вращается. Человечки анимированы достаточно неплохо, атмосфера всеобщего веселья поддерживается орущими от восторга посетителями, светящимися вывесками и классической «цирковой» музыкой. Выглядит все это по нонешним временам довольно убогенько, зато работает быстро. После неповоротливой на «среднестатистическом» P166 SimCity3000 нервы и винчестер отдыхают.

Что, в общем-то хорошо, но ведь мы с вами играем в игры как раз для получения противоположного эффекта, не правда ли?

Хвалил: Ян Масарский aka Plague J. Pestilence
Ругал: BIB The Tall

Sid Meier's Alpha Centauri

Чем больше я играю в игры, тем больше я люблю "Цивилизацию"
BIB The Tall

Жанр	Походовая стратегия
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Firaxis Games
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN

Я вам сразу скажу: Alpha Centauri - это СИЛА. Это сила, потому что она берет, она вот так вот берет - и не отпускает, пока не пройдешь ее до конца. А когда пройдешь... Думаете, тогда отпускает? Наивные! Проходишь до конца, а потом повышаешь уровень сложности и начинаешь заново. И так до полной победы. Или до полного истощения. Ибо нельзя оторваться. За что берет, спросите? За душу, люди, за душу... Хватает и переносит - туда, к ним, в ту реальность. И не отпускает даже во сне.

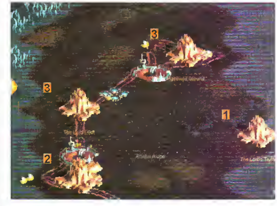
Есть такая народная примета: если Масарскому игра снится по ночам, то это игра просто наирулезнейшая (а если Подстрешному, то это Tomb Raider - *Гуру Брамин*). И это как раз она и есть, родимая. Альфа Центавра - наирулезнейшая игра. И те, кто играл в Civilization, меня поймут. А кто не играл (хотя таких не должно быть в принципе)... Ну, те пусть тоже поймут, а иначе зачем я тогда все это писал?

Говорим "Цивилизация", подразумеваем - Мейер!

Начнем, как водится, с краткой предыстории. Если любознательный читатель посетит отделение библиотеки ЦРУ в Ватикане, то через пару-тройку недель перелистывания тайных манускриптов он уяснит, что поразительная схожесть Alpha Centauri с Civilization не случайна! Еще несколько дней корпения над пыльными страницами, и на свет выплывет древняя история Исхода, во время которого сразу несколько выдающихся дизайнеров игрушек решили оставить нагретые места в крутых фирмах и уйти на вольные хлеба. И был среди них Sid Meier, который, сотворив для MicroProse гениальную Civilization, решил основать собственную компанию Firaxis Games. И, с флагом в руках и движком в кармане, помахал он на прощание ручкой закопирайченному Микропрозой слову Civilization. Катились ли у него при этом из глаз слезы? История о том умалчивает. До конца тысячелетия оставалось четыре года.

Но нам кажется, что не катились. Ибо компания подобралась веселая и творческая - кроме Сида, в Firaxis'е "всплыли" Джефф Бриггс (Jeff Briggs), зарекомендовавший себя прирожденным лидером софтварной индустрии, и великолепный программист и дизайнер Брайан Рэйнолдс (Brian Reynolds). К тому времени на счету упомянутых трех подельщиков уже числились следующие преступления против скуки: Civilization, Colonization, Civilization II, Railroad Tycoon, Pirates!..

Первым тайтлом новой команды стал благосклонно принятый публикой в 1997 году воргейм Sid Meier's Gettysburg! Гигант-издатель Electronic Arts рискнул сделать ставку на Firaxis, и ему понравилось. Сработавшаяся команда единомышленников (штатный состав насчитывает в настоящее время 20 человек) поднапряглась и еще через два года усердного труда полностью оправдала ожидания геймеров - в феврале 99-го мы



получили следующую "Цивилизацию", ибо то, что она называется "Альфой Центавра", сути не меняет. О сути свидетельствует знак качества "Sid Meier's".

Космические первопроходцы

В 2060 году на Альфу Центавра был запущен космический корабль ООН «Unity» с международным экипажем на борту. Цель - колонизация вышеозначенной планеты. На Земле-матушке к тому времени как-то все уж совсем нехорошо пошло, вроде как у них (уже у «них», а не у «нас» - мы-то на корабле) война там мировая, какой-то там у них коллапс, облом и армагеддон. Так что, когда, спустя 40 лет, корабль, наконец, приблизился к Альфе Центавра, стало вполне вероятно, что его экипаж - все, что осталось от человечества. Хотя однозначно это не утверждается. Суть в том, что связи с Землей нет.

И на корабле тоже все не слава богу. Только подлетели к Альфе, как возникла поломка реактора, в связи с чем экипаж пробудился от криогенного сна раньше времени. Вынужденное сосуществование друг с другом в стесненных условиях разобщило личный состав, затем неизвестными был убит капитан Гарланд, народ взбунтовался, началась анархия.



В итоге люди разделились сообразно своим идеологическим убеждениям и моральным ценностям (а не по национальному признаку, как обычно) на семь фракций. Каждая группа заняла автономный жилой отсек (количество которых и определило количество фракций). Высадку на планету фракции также провели обособленно; оставленный на произвол судьбы корабль вскоре взорвался - его обломки будут потом валяться по всей планете.

Вот и все. Выберите роль одного из семи лидеров и начните строить новую жизнь под небом чужого мира.

Лепота, альфа-версия?

Итак, с ролью определились, фракция выбрана, начинаем игру. Первое, что бросается в глаза... Ну, вообще в глаза бросается довольно много. Сразу оговорюсь, что все приведенные ниже сравнения выполнены по отношению к Civ II. Итак, в наличии и новая графика, и новый дизайн интерфейса, и новое... Но если выделить основную, так сказать, новизну... Дело происходит на Альфе Центавра. И этим определяется многое. Предыдущие серии были стратегиями вроде как историческими. Тут же у нас уже стратегия научно-фантастическая. Антураж, знаете ли, поменялся напрочь, атмосфера стала другой. Вот, что, пожалуй, первым бросается в глаза. Оценили, промыли моргалы теплой водой.

Затем бросается в глаза, конечно, графика и нельзя сказать, что она сильно похорошела. Привычная нам изометрия дополнена трехмерным ландшафтом при значительно большей степени детализации. Появились низины/возвышенности, которые больше смахивают на правильной формы ямы и выступы. Из-за чего ландшафт в целом по-прежнему смотрится как карта, а не поверхность планеты. Никаких резких перепадов высот, а на то, чтобы поставить там-сям какие-нибудь уникальные достопримечательности, фантазии, увы, не хватило. Чуть более весело выглядит море, где водоросли хоть похожи на самих себя. Ну что им, разработчикам - при нынешнем-то уровне развития технологий! - помешало придумать смену дня и ночи? Представляете, насколько это эффектно смотрелось бы на приличном мониторе с саженной диагональю! А анимация местности и вовсе отсутствует как класс.





Что-что? Планета не вращается? Так толкните ее!

Или блик от отраженного в океане светила? Ну вот, опять размечтался.

Юниты, само собой, переделаны, но революционных сдвигов не ищите - не найдете. На смену плоским иконкам пришли "объемные" спрайты. Зона, в которой юнит видит противника, по-прежнему представляет собой квадрат - видать, у наших потомков будут глаза квадратные. Или они при перелете умудрились потерять технологию колеса?

Помните, как было раньше? Подразделение изображалось этакой wargame'овской иконкой с приаттаченной полоской хитпоинтов и щитом, на котором буквой условно обозначалось, что юнит делает. Примитивно, зато удобно. Теперь этот самый щит вынесен так далеко в сторону, что иногда не сразу и поймешь, к какому он юниту относится. Особенно в толпе.

Визуализация обмена любезностями тоже так себе. Двадцатый век на исходе, а никто так и не догадался, что маленькие и большие юниты пшикают по-разному. Нам предлагается стандартный для всех случаев взрыв - огненное облачко. Что для человечка в броне, что для крейсера.

В общем, графика осталась прежде всего функциональной, что не есть недостаток, и вторичной, что просто обидно. О цветовой гамме разработчикам говорили еще с тех пор, как узрели первые скриншоты. Обоз и ныне там - если в первой/второй Civ беглого взгляда было достаточно, чтобы понять, какой будет планировка будущего мегаполиса, то теперь приходится проверять квадраты, что называется, на ощупь. А об инвалидах со слабым зрением кто-нибудь подумал?!

А куда, скажите, делся мой любимый экран с городским пейзажем?! Автора! Автора!

Звук получился под стать графике, может, чуть лучше. Информативный и функциональный, звук как звук. Вот музыка... Музыка хуже. За что, собственно, напротив соответствующей надписи в рейтингах и стоит семерка.

А где у вас здесь "тормоз"?

Интерфейс не то чтобы кардинально изменился, но мелких улучшений довольно много. С точки зрения дизайна, он заставляет вспомнить все тот же StarCraft. Перед вами панель компьютера, на ней несколько окошек, мини-карта, а над всем этим - «окно в мир». Красиво, стильно и, в то же время, просто, удобно и продуманно - фанаты прежних игр серии наверняка порадуются. В игре почти нет таких мест, где вам пришлось бы долго перебирать экраны в поисках необходимой информации.

Само собой, есть всплывающие подсказки, есть обширный Help под названием Datalinks, где можно прочесть уйму полезной информации, есть Tutorial'ы, обучающие основам управления. По-прежнему в наличии удобные страницы отчетов по науке, экономике, юнитам; списки городов и секретных проектов (аналог Чудес Света из первых двух Civilization); данные по спутникам (будут и такие) и т.д. Под все, естественно, есть hotkeys.

Рядом с названием города теперь можно прочитать, что город производит в данный момент - знатоки оценят это просто бесценное нововведение; для отправки юнита в нужный квадрат можно просто щелкнуть на этом квадрате мышкой; можно задать маршрут патрулирования; можно объединять юниты в группы... Правой клавишей вызываются различные ме-



нюшки, юниты можно перевести в режим самостоятельного поведения (хотя ведут они себя порой довольно бестолково), в городах появилась возможность задавать очередь для производства... в общем, много там чего полезного и удобного, читайте руководство в этом номере.

Инопланетные разборки

Ну вот, добрались, наконец, и до игрового процесса. Как я уже говорил, в целом игровая система осталась прежней. Все так же нужно основывать города, развивать в них инфраструктуру, строить военные юниты (хотя бы для защиты), строить гражданские... Но все же в Alpha Centauri многое ново - это не addon, это вполне самостоятельная игра. Приятным отличием выступает возможность конструировать юниты самому - в вашем распоряжении 20 видов оружия (из них 5 - специальное оборудование), 9 видов брони, 9 видов шасси, 4 вида реакторов и 22 вида специальных способностей, которыми можно награждать ваши юниты в количестве одной или двух штук. Все вышеперечисленные элементы становятся доступны, конечно, только после разработки соответствующих технологий. Сначала придется довольствоваться броней поплоше или вообще ее отсутствием, оружием похуже, реактором послабее, своими двоими в качестве шасси и полным отсутствием каких-либо специальных способностей. Постепенно, с разработкой новых технологий, вам становятся доступны более совершенные части, но и стоимость навороченного юнита будет выше. Что, в свою очередь, компенсируется более совершенной реакторной технологией - чем мощнее реактор, тем дешевле юнит и тем больше у него хитпойнтов.

Вы вольны выбирать, какой аспект вам усилить, а какой - нет, в зависимости от того, как вы собираетесь использовать конструируемый юнит. Нужен гарнизон для защиты городов - подойдет пехота с мощной броней и специальной способностью, увеличивающей защиту. Артиллерия для истребления вражеских войск - мощное оружие, броней можно пожертвовать ради дешевизны, желательно шасси побыстрее (влияет на количество ходов), чтобы вовремя смыться от противника, способность стрелять через две клетки. Быстрый легкий разведчик? Ударный боевой вертолет? Подлодка? Баллистическая ракета? Истребитель? Танк с мощным оружием и броней? Нет проблем, конструктор к вашим услугам.

Комбинаций огромное количество - перемножьте вышеприведенные числа сами. Перечислять все виды шасси и все специальные способности я, конечно, не буду, но некоторые назову. Помимо традиционных видов шасси вроде крейсера, вертолета, самолета, в Alpha Centauri появились еще полуфантастические hovertanks и gravships - улучшенные наземный и воздушный виды шасси. Из специальных способностей можно отметить clean reactor - юниты с чистым реактором не требуют поддержки из города (экономия индустриального ресурса); blink displacer - способность преодолевать городскую защиту; antigrav struts - увеличивает количество ходов; cloaking device - обеспечивает невидимость; repair bay - транспорт с этой способностью чинит находящиеся на его борту наземные юниты.

В общем, военная часть стала веселее. Да, чуть не забыл - внешний вид юнитов соответствует установленному оружию, броне, реактору и некоторым специальным способностям (ну, про шасси я уж не говорю). Круто? Круто. Броня в основном различается только цветами (за двумя исключениями), но зато с оружием все честно - ракетная установка выглядит как ракетная установка, а не как пулемет... В основном, правда, оружие футуристическое.

Помимо традиционных разборок в стиле «чья пушка круче», есть еще альтернативный режим боев, называемый psi combat. В Alpha Centauri роль варваров и разбойников из Civilization играют коренные формы жизни Альфы Центавра - наземные Mind Worms, морские Isles of the Deep и воздушные Locusts of Chiron. В psi combat показатели атаки и защиты игнорируются, учитываются степень боеготовности (life cycles у alien'ов), количество хитпойнтов (power) и некоторые специальные модификаторы. Преимущество почти всегда на стороне атакующего. С исследованием Планеты (именно так, с большой буквы) и разработкой специальных технологий вы сможете в дальнейшем разводить всех этих аборигенов в неволе, а также оснащать ваши собственные юниты специальным psi attack оружием.

Напоследок расскажу вам о Planet Buster'ах - квази-ядерном оружии двадцать второго века. Радиус поражения planet buster'а зависит от реактора. Добравшись до самой мощной реакторной технологии - singularity engine, - я построил этот самый planet buster и решил чисто интереса ради его опробовать на вконец охамевших Believers. Спокойненько так подвел свою ракету к их городу, причем не самому маленькому, и приготовился узреть такой традиционный для Civilization ядерный грибочек, после которого погибает часть населения, уничтожается весь гарнизон и часть пригородных построек, а вокруг образуется такое конкретное загрязнение. Подвожу, значит... Что тут было, люди! Раздался мощнейший взрыв, на моих глазах снесло пол-экрана - от города не осталось *ничего*! Образовался огромный кратер... Какие там пригородные постройки... У меня как челюсть отвисла, так потом еще полдня не закрывалась... Вот тебе, бабушка, и ядерный мухоморчик... :) Сила!

«Мы наш, мы новый мир построим»

С военной частью вроде как разобрались. Поговорим об экономике. Вообще, с каждой последующей серией военная часть усложняется, но роль ее при этом сокращается, как ни странно. Alpha Centauri еще более, чем Civ I и II, ориентирована на мирные отношения с соседями, а объем международной торговли настолько увеличился, что теперь ей одной можно покрывать все бюджетные расходы - правда, при наличии определенных условий. Экономическая система не претерпела никаких особенных изменений. Соответствующий ресурс теперь называется energy, что несколько непривычно с финансовой точки

зрения, зато более естественно в свете возможности мгновенно создавать юниты и постройки (можно не ждать, пока они построятся, а, заплатив определенную сумму, получить их уже к следующему ходу). Вообще, энергетические ресурсы в качестве денег более естественно вписываются, на мой взгляд, в научно-фантастическую концепцию игры.

Деятельность торговой корпорации «Terran, Zerg & Protoss Trading Alliance Inc.» достигла и Альфы Центавра, так что в качестве индустриального ресурса у нас теперь хорошо знакомые голубые минералы :) . Продовольствие же... За восемь тысячелетий цивилизации пшеница в качестве пищи всем окончательно осточертела, в связи с чем людское население Альфы Центавра поголовно питается зелеными сочными яблоками - очень вкусными на вид. Выработка ресурсов на определенном участке местности теперь зависит от трех показателей - rainfall, rockyness, altitude. Три степени влажности - arid, moisturized, rainy - определяют возможное количество продовольствия; три степени... э-э-э... «каменности» - flat, rolling, rocky - определяют возможное количество минералов; ну, а высота определяет, сколько энергии можно добыть на данном участке - чем выше, тем больше. Все эти показатели встречаются в любых комбинациях, да еще существуют специальные бонусы - плюс два к определенному ресурсу. Соответственно, можно строить фермы и обогатители почвы для повышения сбора продовольствия, шахты для минералов и солнечные станции для энергии, причем два последних сооружения являются взаимоисключающими, а соседство фермы и шахты снижает производительность фермы; а еще шахта производит +1 минералов при наличии дороги, а еще... Как у вас голова, не распухла еще? :) Погодите, дальше - больше.

У вас есть возможность повышать и понижать ландшафт - за небольшую сумму, - но делается это не только для увеличения сбора энергии. Изменяя высоту, вы изменяете систему выпадения осадков - к западу от возвышенностей почва более влажная, к востоку - наоборот. Но все это актуально только до определенного этапа научного прогресса. У вас есть возможность сажать леса - экосистема Планеты очень благоприятна для земных растений, - леса производят фиксированное количество ресурсов, независимо от показателей влажности и т.п. С открытием определенных экологических технологий леса станут производить больше продовольствия и больше энергии, что делает их более привлекательными, чем инженерные улучшения, потому что те оказывают негативный экологический эффект, а леса - положительный. Но и это еще не все! В большинстве случаев все заканчивается повсеместным насаждением лесов, но ведь есть еще fungus - натуральная растительно-разумная форма жизни Планеты. В определенных случаях лучше насаждать как раз грибницу (как-то лучше звучит, чем плесень) - она тоже обладает положительным экологическим эффектом.

"Ах-ах, ну что вы все про эту бесполезную экологию" - скажут некоторые слишком далекие читатели и будут слегка неправы. Негативный экологический эффект - это, люди, не просто загрязнение. Дело в том, что Планета - как бы живое и разумное существо. Если довести экологию до критического состояния, рядом с городом прорастает грибница, а из нее... Полчища Mind Worms, Locusts of Chiron, как накинутся на ваш город - никакой гарнизон не выдержит. А нападение alien'ов - это, скажу я вам, не шутки. С каждой атакой погибает одна единица населения (~1000 человек) и разрушается одна постройка. Волей-неволей приходится следить за экологией. В целом же - такого простора для инженерной деятельности я не видывал уже давно.

Несколько новшеств из разряда специального оборудования: транспорт - с этим все понятно; probe team - аналог шпионов, функции, правда, немного поменялись; supply transport - очень интересная вещь. Во-первых, он выполняет часть функций караванов и торговых фрахтов из Civilization - отправляет ресурсы из одного города в другой, ускоряет производство при расформировании, но главное не в этом. Supply transport может собирать ресурсы с любого квадрата для своего города. Поясню: город плюс пригород (там, где собирают ресурсы) - это 21 квадрат (считая квадрат города). Как только население города достигает размера 20, все клетки уже заняты, больше непосредственно собирать ресурсы нельзя. Supply transport может собирать один вид ресурсов с любого квадрата, так что количество собираемых городом ресурсов теоретически не ограничено.

Еще из разряда неограниченности: разработав соответствующие технологии, вы можете в агромадном количестве строить четыре вида космических спутников - +1 продовольствия для всех городов, +1 минералов, +1 энергии, а также боевые спутники - эти могут сбивать вражеские planet buster'ы и спутники.

Всяко-разно

О соперниках. Их у вас теперь фиксированное количество - раньше можно было выбирать количество от 3 до 7 (считая вас), а теперь их всегда 6. Ну, естественно, до тех пор, пока их не извели на корню вы или другие. Уровней сложности по-прежнему 6.

Дипломатия несколько усложнилась. Возможностей стало больше, по другому сделана и система торговли: если фракции просто сосуществуют - торговли нет, она автоматически возникает при подписании договора о дружбе, ее объем удваивается при подписании союза, и прекращается с началом войны. Разговоры с лидерами соперничающих фракций стали более связными и более остроумными, появилось больше тем для разговора... Можно, к примеру, мирно покупать города других фракций, можно брать и давать деньги в долг под проценты, и еще много чего тоже можно делать.

Есть Планетарный Совет, в котором можно побороться за звание Правителя Планеты (увеличение дохода от коммерции, эксклюзивное вето в принятии глобальных решений), голосовать за всякие глобальные меры (понижение/повышение уровня морей на все планете и т.п.), заключить глобальный торговый пакт (удвоенная прибыль от коммерции) и еще кое-что.

Существенные изменения произо-





шли и с социальными моделями. Раньше можно было выбирать определенный тип правления (он же общественный строй по совместительству), которые влиял на максимальное количество ресурсов, собираемых с квадрата, максимальные ставки налогообложения и системы распределения, количество «бесплатно» поддерживаемых юнитов и всякие прочие показатели. Теперь все гораздо сложнее. Существует десять з-з-з... скажем так, социальных эффектов - economy, efficiency, support, morale, police, growth, planet, probe, industry, research, - большинство названий говорят сами за себя. Различные социальные модели усиливают одни сферы, ослабляя другие, тем самым позволяя вам усилить вашу фракцию в соответствии с вашими приоритетами. Модели делятся на четыре категории: politics, economics, values, future society, - для каждой из которых вы можете выбрать одну из четырех моделей (за исключением future society - модели этой категории становятся доступными не сразу, и в общей сложности их всего три). Начальные модели не имеют ни сильных, ни слабых сторон; остальные - что-то прибавляют, что-то убавляют. Эффекты отражаются на всех цифровых показателях - от количества энергии, собираемой с квадрата и скорости исследований до общей боеготовности войск и воздействии людской инфраструктуры на экосистему Планеты. Различных комбинаций огромное количество. Некоторые фракции не могут использовать определенные социальные модели.

Фракции сами по себе обладают сильными и слабыми сторонами в определенных сферах - это теперь явно указывается при начальном выборе фракции. Всего фракций семь: Gaia's Stepdaughters, Human Hive, University of Planet (лидер - наш соотечественник), Morgan Industries, Spartan Federation, The Lord's Believers, Peacekeeping Forces. University свойственны ускоренные исследования, но повышенная уязвимость к хакерским вылазкам (шпионской деятельности) и большее количество недовольных; Morgan Industries - более сильная экономика, но меньшее количество бесплатно поддерживаемых юнитов, и так далее. Имена и названия можно настраивать, хотя, в сущности, это ничего не меняет.

Более тщательно разработана система автоматического развития городов и алгоритмы автоматического поведения юнитов. Как я уже упоминал, ведут они себя далеко не всегда так, как надо, и по-прежнему лучше управлять всем самому. Или, наоборот, все поставить на автомат - координация действий улучшится, и бестолковая суета перестанет вносить путаницу в ваши планы (правда, подобный полный автоматизм, на мой личный взгляд, напрочь убивает удовольствие от игры).

Дерево исследований целиком состоит из научно-фантастических технологий. Всего их 76, плюс неограниченное количество transcendent thoughts (аналог «технологий будущего» в Civilization) - за каждую вам дают прибавку в счете. Каждой технологии сопутствует краткое описание и цитата из труда кого-либо из семи лидеров или исторических личностей Земли - из datalinks, суммы всего человеческого знания. Все технологии аргументированы на должном научно-фантастическом уровне и кажутся вполне естественными технологиями будущего. Категорий исследования четыре: explore, discover, build, conquer. В настройках правил игры есть опция так называемого "blind research", когда вы не можете точно указать, что требуется исследовать. Мне кажется весьма неправдоподобным, чтобы человек, разрабатывая пылесос с поддержкой TCP/IP, в итоге получил бы нейтронную бомбу, так что я эту опцию отключил, чего и вам желаю.

Аналогами Чудес Света, как уже говорилось, служат Секретные проекты. Всего их 33. Эффекты некоторых схожи с эффектами Чудес, другие полностью оригинальны. После постройки проекта вам показывают красивые видеоролики - как и в Civilization II. Ради одного этого их стоит строить.

Сюжет игры, при всей ненавязчивости, берет, знаете ли, за душу. Стальной хваткой. Он подается в виде интерлюдий, которые можно отключить, а также его можно впитывать через цитаты к технологиям и Секретным проектам. Чисто технически - это короткие зарисовки к жизни людей на Альфе Центавра. Фабула сюжета - интеграция человеческой расы с таинственной Планетой, живой и разумной. В игре можно победить разными способами: всех завоевать, добиться избрания себя всеобщим лидером, поставить под контроль экономику планеты, - но это все так, игрушки. Настоящая победа - сделать следующий шаг в эволюции человека...

Но, нет, не буду портить вам удовольствие! Первый раз я проходил игру с нетерпением - не знал, чем кончится... Поверьте, финал вас порадует! Был бы у стратегий критерий "оценка сюжета" - была бы десятка, истинно говорю.

Суждение

Суждение, мнение и впечатление я уже в начале высказал. Играть всем. Поголовно. Испытайте кайф, стремительно переходящий в эйфорию. Для усугубления эффекта прилагается редактор карт и сценариев, есть поддержка multyplayer'а на 7 человек по Интернет или локалке, есть, в конце концов, неслабый AI - для начала мало не покажется.

Эта игра - серьезная веха в развитии стратегий. С одной стороны, достойное продолжение. С другой - широкий шаг в жанре. С третьей и всех последующих - парадокс с Мейером, не выпустившим еще ни одной плохой игры, продолжается, развивается и достигает совершенно необъятных масштабов. Пожелаем же ему здоровья!



Денис Гусев

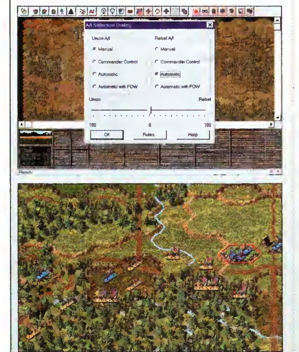
Battleground: Chickamauga

Жанр	Wargame
Издатель	Take 2 Interactive
Разработчик	Talonsoft
Требуется	Pentium 100, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay

Чикэмогэ - городишко на северо-западе штата Джорджия. Здесь в сентябре 1863 года мятежные южане под командованием генерала Брэкстона Брэга разгромили федеральные силы Севера. Американская гражданская война неизменно остается любимой темой для разработчиков wargame'ов. Talonsoft предлагает фанатам военных игр продолжение ставшего уже "мыльным" сериала Battleground. Девятая серия традиционно точно воссоздает картину происходивших сражений. С завидным консерватизмом в игре использованы карты реальной местности, подлинные имена участников битв и достоверные виды войск того времени.



■ Вот ток отдоются общие прикозы



Бои по правилам

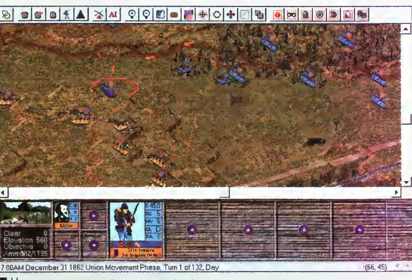
Каждая битва развертывается на объемной карте, состоящей из шестиугольников (гексов). Масштабная ширина одного гекса составляет 120 ярдов (что приблизительно равно 110 метрам). Тип местности в гексе влияет на скорость передвижения войск и исход происходящих на нем боев. Юниты смотрятся, как игрушечные солдатики на подставках. Впрочем, для приверженцев классики есть режим плоской карты, усеянной квадратными военными знаками.

Обе стороны, северяне и южане, располагают предварительно расставленным историческим набором войск и поочередно выполняют ходы. Каждый ход разделен на две части, по четыре фазы в каждой. Например, если первыми ходят северяне, то игровой процесс выглядит следующим образом. Федералы совершают маневр, конфедераты в них стреляют, потом в ответ палят борцы против рабства и, если солдаты прогрессивного севера дорвались до рабовладельцев, происходит рукопашная. Вторая часть хода аналогична первой, только маневр совершают южане, стреляют - северяне, и так далее. Через определенное время подходит пополнение, дабы воюющие не истребили друг друга полностью, и вам было кем играться. Все повторяется до полного уничтожения одного из противников или по истечении отведенных сценарием количества ходов.

Сложно? Занудно? Старо? Просто сериал Battleground предназначен для истинных ценителей чистых wargame'ов, способных часами передвигать юниты, разыгрывая исторические баталии.

В мундире главнокомандующего

Перед началом сражения для обеих сторон необходимо задать, кто будет ими управлять, а также определить тип игры. Игрок может контролировать все действия каждого юни-



■ Не успеют опомниться - а мы уже здесь



та или выбрать одного или нескольких командиров, с помощью которых он и будет управлять войсками. По желанию можно отменить "туман войны". Такая система позволяет играть вдвоем и выбрать желаемый уровень командования.

Сила пехотных и кавалерийских подразделений определяется численностью личного состава, а артиллерии - количеством орудий. Эти три типа юнитов способны стрелять на определенное число гексов. Для каждого полка заданы фиксированные начальные показатели: мораль, выносливость, обеспеченность боеприпасами, боевой порядок. Со временем люди устают, амуниция кончаются, а мораль меняется в зависимости от военных успехов. Боевой порядок можно задавать в фазе маневра, пока еще не отдан приказ сменить позицию.

Командиры выделены в отдельные юниты и характеризуются умением командовать (leadership), которое влияет на мораль войск. Фургончики с боеприпасами находятся в тылу, в трудную минуту их можно подогнать к передовой.

Если открыть огонь по врагу, то на несколько секунд в маленьком окошке покажут кусочек из фильма, который иллюстрирует выполнение отданного приказа. Что напоминает старый добрый Panzer General, в котором были мультипликационные вставки. Хорошо, что возрождаются



■ "Артиллерия - бог войны" (с) И. Столин

замечательные идеи, разбавляющие пресность чистых wargame'ов. Подобная мультимедиа делает игру более живой и красочной.

После каждого залпа на экран выводится подробная информация о том, какой ущерб причинен неприятелю - возможны потери в живой силе, у пораженного юнита может вырасти показатель усталости, упасть мораль; в самом неудачном для игрока случае эффекта вообще не будет.

"Джон Браун пал на поле брани..."

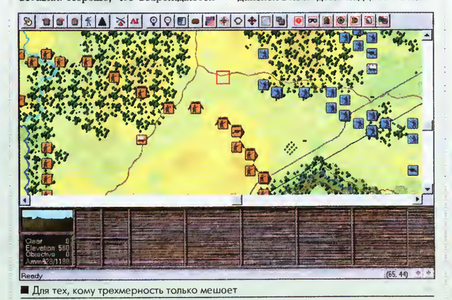
Что достойно всяких похвал - это музыкальное оформление. Оригинальные мелодии и песни о тяжелой солдатской доле передают романтический дух того времени. Так и видишь солдат на привалах, распевающих бесхитростные песенки накануне решающего наступления. В них слышится мужество пехоты, ровными рядами идущей на смерть среди рвущихся повсюду ядер. Старинная музыка и развлекает и помогает погрузиться в размеренный ход гражданской войны девятнадцатого века.



Строго по истории

Неумеренная любовь разработчиков к исторической правде подчас пугает: как правило, добрая половина юнитов игрока до определенного момента его просто не слушается, чтобы ненароком не произошло искажение исторического хода событий. Такие юниты не могут двигаться, зато им позволено вести огонь. Поэтому там, где могла быть яростная атака, происходит занудная позиционная перестрелка, AI в это время долго и упорно передвигает пополнение поближе к передовой. А жаль, невозможность решительными действиями резко изменить историю очень разочаровывает.

Девятый Battleground остался верен стилю и манере предшественников и не внес ничего существенно нового в устоявшийся жанр wargame. В угоду многочисленным фанатам просто выложен очередной кусочек любимого "мыла".



■ Для тех, кому трехмерность только мешает



Sim City 3000

Дмитрий Смыслов

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Maxis
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233MMX, 64 Mb
	Windows 95, 98

Sim City 3000 - очень серьезная игра. Можно сказать, взрослая. И не игра даже, а краткие курсы по обучению желающих основам градостроительства. Не верите, что взрослая? А вот я лично видел вполне созревших дядей, протеревших за предыдущими играми серии не один десяток штанов и все время бормотавших перед монитором: "А тут у нас будет садик... А здесь мы вам полицейский участочек..." Ходят даже слухи, что Юрий Михайлович в нерабочее время поигрывает в симы от Maxis. Что ж, Sim City 3000 должен его порадовать - в появившемся томике карт с заготовленными ландшафтами есть Москва.

На первый взгляд

Ничего кардинально нового, отличающего новичка от именитых предков, обнаружено не было. Да, впрочем, никто и не ставил перед разработчиками такой задачи - идея Sim City с самого начала не требовала переработки, здесь поднимал гордую голову только вопрос о качестве ее реализации. Снова придется "с листа" возводить город своей мечты, постигая на собственном опыте все тяготы и лишения жизни мэра. То, что жизнь будет трудной и местами жестокой, не сомневайтесь. Старожилы знают, что, несмотря на внешнюю безобидность, SC обладает динамикой и напряжением, которым может позавидовать даже "полноценная" RTS. Но я все равно люблю тебя, сим-жизнь. Даже если ты меня снова и снова.

Дебют

У SC3000 три варианта начала игры: новый город с произвольным ландшафтом, начатый сценарий и город на реально существующей местности. Подробнее.

В первом случае генерится и представляется вашей опеке произвольная карта. Вы вольны принять все как есть или изменить количество гор, воды и растительности на месте будущего мегаполиса. Кроме этого, варьируется размер карты, уровень сложности (размер стартового капитала), имя мэра и название города.

Во втором случае вам дают возможность достроить начатый создателями игры город при уже имеющейся транспортной системе, канализации, с первичной разметкой жилых, коммерческих и индустриальных зон и т.д.

И, наконец, новинка - набор реальных ландшафтов крупных городов со всего света. Что наиболее приятно, не обошли вниманием разработчики и Москву, за что им наше отдельное спасибо. Так что если вам кажется, что восемь с половиной веков столица развивалась неправильно, попробуйте сделать лучше.

Не кочегары мы, не плотники

...но сожалений горьких нет. Потому как настало время реализовать голубую (а для кого-то розовую) мечту детства и создать эталон для градостроителей на ближайшие несколько десятилетий. Однако, при всей культовости серии Sim, нужные слова с трудом идут на ум, а оттуда - на бумагу. Обычно при обзоре новой игры прежде всего рассказывается об ее особенностях, сходстве и отличиях от признанных лидеров жанра, отмечаются оригинальные находки разработчиков и т.д. В нашем же случае все по-другому. Кардинальных новшеств в игру не введено, в основном - только доработки и усовершенствования предыдущих идей. Как и в предыдущих сериях, вам доступно 3 вида городских зон: жилые, коммерческие и промышленные. Помимо городских кварталов, нужно будет еще отстроить сеть дорог и электрокоммуникаций, водопровод и канализацию, систему общественного транспорта - да бог весть что еще. Проблем хватит, не сомневайтесь. Но прелесть в том, что ни одно из возникающих в процессе развития препятствий не является непреодолимым. Так что вам не придется начинать все с начала из-за того, что годовой бюджет ушел в нокдаун после опрометчивого решения построить еще один зоопарк.

Инфраструктура

Естественно, для нормальной жизни городу понадобятся развитые коммунальные службы. Районы должны быть в достатке обеспечены электроэнергией (для первоначального развития), водой (для максимальной эффективности), к ним должен быть свободный подъезд (во избежание пробок). Также необходима достаточная концентрация сил полиции и пожарной охраны. Никто не захочет жить в районе без школы, а при отсутствии по соседству колледжа интеллектуально недоразвитые тинэйджеры могут выйти на улицу и начать бесчинствовать. Помимо этого, придется подумать и о системе общественного транспорта (автобусы и метро), которая, наряду с разгрузкой городских магистралей, приносит при грамотной политике еще и ощутимую прибыль. Забота обо всем этом с самого начала ложится на ваши неокрепшие плечи. Уже страшно? А ведь я еще ни слова не сказал про инопланетян.



Храм Василия Блаженного. Пользы никакой, но как приятно!



■ Может, эта и университет, на МГУ посолиднее будет

Одна голова хорошо, две лучше

...а семь вообще прекрасно. Особенно если в них есть мозги, и их обладатели хорошо знают свое дело. Как и в предыдущих играх, в SC3000 реализован "аппарат мэра". Проще говоря, у вас есть по советнику на каждый из ключевых участков городского хозяйства: финансы, транспорт, городское планирование, окружающую среду, "закон и порядок", образование и развлечения, коммунальные службы. Нужно сказать, что их консультационные возможности довольно широки. Начнем с того, что внутриигровая помощь реализована именно в виде советов ваших подчиненных. То есть, вызвав советника по финансам, вы не только получите оперативную информацию, касающуюся городского бюджета, но и рекомендации, скажем, по путям увеличения его доходной статьи, а также профессиональное мнение о городских программах, касающихся соответствующей сферы деятельности. Советники всегда обратят ваше внимание на слабые стороны принятых решений и в то же время не преминут отметиться сообщениями типа: "Ваша Честь, я восхищен текущей политикой в области решения проблемы загруженности городских магистралей". Вот, понимаешь, знают субординацию. А то некоторые в последнее время распустились. Хотя... бестолковость иных советов способна вызвать у бывалого симситера лишь ироничную улыбку.

Целевые программы

Это одна из новинок, внедренных компанией Maxis. Время от времени к вам на прием попадают всякие светлые головы со своими грандиозными идеями по улучшению жизни в родном городе - от организации сети бесплатного кабельного телевидения до введения налога с предприятий, не соблюдающих экологические нормы. От вас требуется принять решение: либо согласиться с предложением, либо отклонить его. Предварительно можно прибегнуть к помощи соответствующего советника и получить квалифицированную консультацию. Но даже несмотря на согласие советника на внедрение предложенной программы, прежде всего нужно руководствоваться текущей ситуацией в городских делах. Например, приходит к вам экстравагантного вида дама и говорит приятным баритоном: "Господин мэр, как и все прогрессивное человечество, мы должны срочно бойкотировать использование атомной энергии в нашем прекрасном сити". Советуемся со спецом по природе, которая вещает: "Да, действительно, атом - это ужасно, портится экология, страдают люди. А запах! И т.д. И даже т.п. И вообще, пора бы перейти на солнечную или, в крайнем случае, использовать энергию ветра. Кстати, сквозняки у вас тут". Вроде бы решение на поверхности, и предлагаемой программе обеспечена долгая безоблачная жизнь, подкрепленная солидными вливаниями из городской казны. Но смотрим на список доступных электростанций и видим: атомная - 20000 $ и 16000MW-h (мегаватт-час, если кто не понял), а солнечная - 15000 $ и 5000MW-h. Мораль? Проблемы экологии имеют значение только при отсутствии проблем с деньгами. Цинично? Суровая правда сим-жизни.

Финансы

Даже не очень взрослый дядя знает, что любое мало-мальски значимое предприятие обречено на провал, если оно не имеет прочной финансовой базы. Не мне вам рассказывать о масштабах предстоящего строительства и о том, что деньги здесь крутятся соответствующие. Но я все же расскажу.

Основным финансовым документом в SC3000, как, впрочем, и в предыдущих играх, является годовой бюджет города. Естественно, вашей задачей является то, чтобы его доходная часть всячески подавляла расходную. В основном деньги уходят на финансирование городских департаментов и их программ, выплаты по банковским займам, расходы, связанные с заключенными с соседями договорами (об этом позже). Доходы же образуются с налогов, с упомянутых чуть выше договоров и некоторых городских программ (большая часть которых убыточна).

Если верить налоговой полиции, то степень любви к родине определяется суммой выплаченных налогов. Исходя из этого, можно предположить, что ваши жители проявляют просто небывалый патриотизм - они покорно сдают в госкопилку столько денег, сколько вы укажете. Но при этом им, как и всем нормальным людям, очень нравится платить как можно меньше (и реже), а жить - как можно лучше (и чаще). Чрезмерное повышение уровня налогов, помимо единовременного увеличения годовой прибыли, наверняка вызовет эмиграцию населения или спад в производстве и коммерции. Соответственно, его снижение принесет всплеск в росте городского населения и развитии коммерческих и промышленных структур. Стало быть, ваша главная задача - определить оптимальный уровень узаконенных поборов, чтобы и карман, извините, бюджет пополнялся, и народ из города не побежал.

Теперь о банковских кредитах. Их стоит брать исключительно под определенный проект и при стопроцентной уверенности в прибыльности затеянного предприятия. Ведь, как известно, "берешь чужие и на время, а отдаешь свои и навсегда". Как средство увеличения бюджетных сумм подходит и кратковременное снижение финансирования городских департаментов.



■ Дар от благодарных жителей. Церетели и не снилось. Даже в кошмаре

Но именно кратковременное. Долгая невыплата зарплаты полицейским обязательно приведет к росту преступности и падению привлекательности вашего города для жителей. Так что при первой же возможности увеличьте выделяемые деньги хотя бы до минимально требуемого уровня, не то потом выйдет дороже.

О пользе соседей

С каждой стороны игрового поля расположено по одному городу, управляемому компьютером. Если в SC и SC2000 они были только "для мебели", то в SC3000 приобрели практическое значение. С помощью соседей можно избавиться от части своих проблем или подзаработать, помогая решить их проблемы. В основном это избавление от мусора, снабжение электричеством и водой. Пример. Бросив все деньги на развитие промышленности, вы донельзя замусорили свой город, вызвав недовольство граждан. Но тут появляется мэр одного из городов, с которым есть контакт (соединение автотрассой или железной дорогой), и предлагает за некоторое материальное вознаграждение помощь в решении этой проблемы. Взглянув на сумму, вы понимаете, что то, что он называет взаимовыгодным сотрудничеством, на самом деле грабеж среди бела дня. Однако после некоторых подсчетов грабеж действительно оказывается взаимовыгодным сотрудничеством, вы возвращаете любовь и уважение сограждан, а соседний город поправляет свое финансовое положение. Естественно, возможна и обратная ситуация, причем не только с мусором. Единственный совет - заключая такую сделку, реально оцените свои возможности. А то не исключен вариант, что мусор из соседнего города перекочует к вам, причем, как выяснится в итоге, абсолютно задаром. Поверьте, это неимоверно обидно.

Иногородние бизнесмены обычно приходят за разрешением что-нибудь построить в вашем городе, выплачивая ежемесячно определенную сумму все время строительства. Однако на эти договоры стоит решаться только при совсем аховом положении с наличностью. В основном от этих строек века одни проблемы: рост преступности и загрязнения, повальный выезд жителей из соседних со стройплощадкой районов.

"Презенты"

Как говорится, ничто на Земле не проходит бесследно. Рано или поздно и ваш кропотливый труд по превращению голого участка суши в один из красивейших городов мира будет замечен и оценен. Сначала городским населением, потом и вышестоящим руководством. Внимание и благодарность жителей может превратиться в ваш новый особняк или статую с благодарственной надписью на центральной площади. Власти же могут предложить построить, скажем, маяк, привлекающий туристов, или разместить на вверенной вам территории военную базу, что вызовет прогресс в городской коммерции, а вместе с ним и рост преступности. Странный способ поощрения. Впрочем, всегда есть возможность привередливо посмотреть в зубы коню, которого вам упорно впаривают. Иными словами, предложения властей являются именно предложениями, а не приказами, итоговое решение всегда на вашей совести.



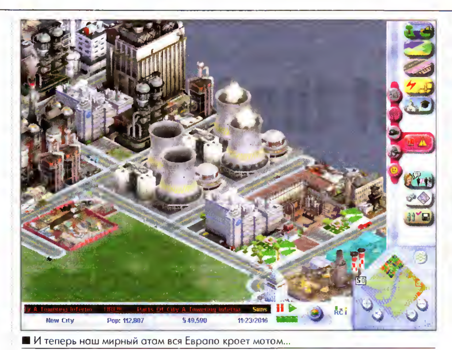
■ Военная база в черте города? Оригинальная концепция...

Лицо города

Одно из Maxis'овских нововведений - постройка уникальных зданий, названных "landmarks". В SC3000 существует своеобразный каталог наиболее известных архитектурных творений мира. Парижская Триумфальная арка, лондонский Тауэр, вашингтонский Капитолий и еще множество памятников архитектуры, постройка которых преобразит ваш город. Но наибольшее удовольствие доставляет тот факт, что разработчики, оказывается, знают о существовании далекой и загадочной страны под названием Россия. Радуйтесь, патриоты, - теперь в вашем городе может гордо красоваться Храм Василия Блаженного (или Покровский собор, кому как нравится). Количество уникальных зданий в одном городе ограничено десятью, так что здесь придется помучиться с выбором, ибо общее количество вариантов - 74. Мэры виртуальных городов ликуют и лихорадочно ищут в списке восьмиметровый памятник Дзержинскому.



■ Все-таки надо было увеличить зарплату



■ И теперь наш мирный атом вся Еврапо кроет мотом...

■ Оперотивноя информоция при умелом использовонии - строшноя сило

То, что портит жизнь

Все, о чем говорилось прежде, конечно, прекрасно и удивительно, домики, денежки, благодарности - просто идиллия. Но жизнь порой преподносит такие сюрпризы, от которых некоторые начинают заикаться. А жизнь большого города - и подавно. Впрочем, разработчики нас пожалели и поставили в игру только пять ЧП: пожар, торнадо, землетрясение, общественные волнения и... атаку пришельцев (X-Com forever!). Хотя старички, еще помнящие ужасные бесчинства временами заглядывавшей в город Годзиллы, при виде культурных инопланетян вздохнут с облегчением. Однако, дабы предупредить даже минимальную порчу нервов, не жалейте денег на правоохранительные органы и пожарную охрану.

Не в 3D

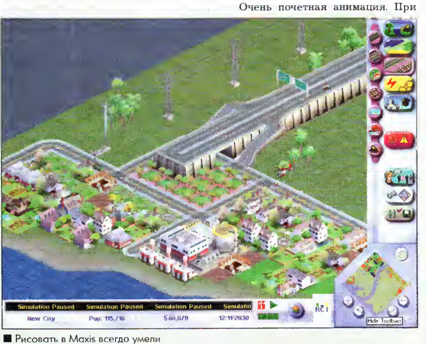
Огорчив часть поклонников отказом от полного 3D-окружения, Maxis на полную катушку реализовала возможности своего нового спрайтового движка. Помнится, визитной карточкой SC2000 была скрупулезная прорисовка каждого игрового объекта, от небоскребища до самого маленького домишки в предместьях. Без сомнения, то же самое можно сказать и о SC3000. Художники постарались на славу, постройки смотрятся. Не сомневайтесь, после 10 минут игры вы уже уверенно сможете отличить жилую многоэтажку от высотного торгового центра. Причем в любом разрешении от 640x480 до 1280x1024 и hi-color. Естественно, предварительно придется запастись компьютером помощнее.

Очень почетная анимация. При приближении картинки можно видеть машины на улицах и спешащих по делам пешеходов. Но - добрый совет: не приближайте изображение по максимуму. Еще секунды назад столь безупречно выглядевшие постройки непременно распадутся на пиксели, что испортит все впечатление. Плюс к этому упадет и скорость игры, поскольку на экране будут видны жители и транспорт. Хотя, если есть PII, все будет хорошо. Если нет, хорошо не будет.

Интерфейс радует своей простотой и в то же время функциональностью. Разработчики отказались от навесного меню а-ля Windows и поместили все функции в кнопки в правой части экрана, которые раскрываются на манер ККпД (нажали кнопку - появилось еще несколько).

Семь раз отМЭРь, один отрежь

Maxis, создавая SC 3000, вероятно, старательно претворяла в жизнь это мудрое правило. Иначе как можно объяснить, что сиквел получился столь могучим? Замечательная идея претерпела очередную стадию развития. Впрочем, все еще впереди. Что все? Бесплатный редактор зданий для архитектурно одаренных. Волна здорового ажиотажа в Интернет. Мэры всех мегаполисов устраивают саммит на Багамах. Происходит обмен опытом и рабочими материалами. Все возвращаются по домам усталые, но довольные. А потом выходит Sim City 4000, и мэры приглашают друг друга на экскурсии по любимому городу. Последний может спать спокойно - талантливых управленцев в наших рядах хватает с избытком...



■ Рисовать в Maxis всегдо умели

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●●●●●○○○

Рейтинг 8.9

Время освоения: от 0.5 до 3 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Михаил Рахаев

*Но кто живет в этих мирах, если они обитаемы?..
Мы или они Владыки Мира?
Разве все предназначено для человека?
Кеплер (эпиграф к роману Герберта Уэллса «Война миров»)*

Jeff Wayne's
The War of the Worlds

Жанр	RTS
Издатель	GT Interactive Software
Разработчик	Rage Software
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 150, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Насколько помню, роман «Война миров» Уэллса не произвел на меня в детстве большого впечатления. Да и немудрено: тема нашествия инопланетян была и есть настолько заезжена, что уже не поражает воображение. Вот почему мне больше нравился «Человек-невидимка». Но, перечитывая роман сейчас, я понял, что недооценивал мастерство классика. Хотя с 1898 года, когда был написан роман, прошло уже больше столетия, марсиане Уэллса нисколько не бледнеют на фоне нынешней навороченной фантастики. Хочется сказать огромное спасибо людям, которые задумали создать игру на основе «Войны миров». И вдвойне им спасибо за то, что задумка удалась.



■ Красивые стрелочки на картах - мечта стратего

Положительные эмоции

То, что компьютерно-игровая версия «Войны миров» оказалась достойной оригинала - это главный источник положительных эмоций. Без долгих предисловий можно сказать сразу: игра отличная. И подтверждений тому множество.

Прежде всего, The War of the Worlds (WOW) не является «еще одной RTS». Это глобальная стратегия в реальном времени, в которой по классической схеме RTS выполнены только локальные сражения. Обе составляющие игры - и стратегическая, и тактическая - одинаково важны и прекрасно дополняют друг друга. И еще: в игре нет опостылевших фиксированных миссий. Тактические столкновения органично вплетаются в общую канву военных действий. Тут на ум приходят сравнения совсем из другого жанра. X-Com, Jagged Alliance также не хватали игрока за воротник и не скармливали ему миссию за миссией в принудительном порядке. Кстати, еще одной важной причиной успеха того же X-Com было именно удачное сочетание стратегического, хозяйственно-экономического и тактического элементов. И вот налицо еще один образец, который подошел довольно близко к данной формуле успеха.

В игре присутствует обширное и интересное технологическое дерево. А ведь мы уже успели соскучиться по науке в стратегических играх. Тут все в порядке. Технологий много - всех за игру и открыть не успеешь. Часть разработок становится доступна только после непосредственного соприкосновения с определенной вражеской техникой (еще один реверанс в адрес X-Com), есть некие намеки на возможность шпионажа.

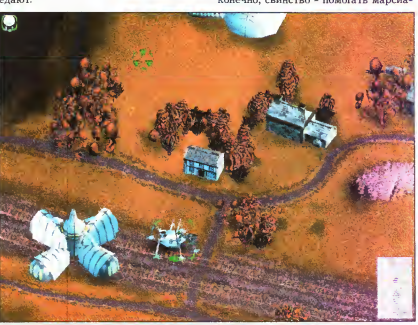
Графика, звук и музыка в игре тоже, безусловно, располагают к себе. Особенно музыка. Композиции Джеффа Уэйна (Jeff Wayne), замечательные сами по себе, совершенно не надоедают.

Война миров

Разумом человек признает, что жизнь - это непрерывная борьба за существование, и на Марсе, очевидно, думают так же. Их мир начал уже охлаждаться, а на Земле все еще кипит жизнь, но это жизнь каких-то низших тварей. Завоевать новый мир, ближе к Солнцу, - вот их единственное спасение от неуклонно надвигающейся гибели. (Г. Уэллс)

Первого сентября 1898 года на Землю прибыл первый снаряд пришельцев. Он упал на пустоши в районе Северо-Шотландского нагорья. Гости с Марса не признали в нас братьев по разуму и по Солнечной системе и сочли уместным без каких-либо переговоров и сантиментов приступить к порабощению человечества. То, что самым лакомым куском на Земле для марсиан оказались Британские острова, объясняется просто: по мнению англичан, именно они являются центром мира.

Фактически, WOW - это не одна, а две разных игры, отличных друг от друга набором технологий, тактическими принципами, оформлением, музыкальным сопровождением - практически всем. Единственный недостаток такого раздвоения - непонятно, кому же в конце концов достанется Земля? Заинтересованный игрок приведет к победе и марсиан, и людей. Это, конечно, свинство - помогать марсиа-



■ Судя по тому, как небрежно разбросаны строения инопланетян по карте, они не боятся людей и не ждут никаких атак

нам, но только так можно доподлинно узнать сильные и слабые стороны этих монстров и правильно выстроить оборону Земли от нашествия.

Марсиане в игре действительно отличаются от нас. Проработка возможностей обеих сторон в «Войне миров» очень глубокая. В этом основная изюминка игры, ее конек. Марсиане во много раз сильнее и могущественней землян. Это вполне естественно вытекает из сути конфликта, из ситуации, описанной Уэллсом, из самого элементарного здравого смысла. На Землю прилетели не шутники и не клоуны, а элитные отряды инопланетных убийц, оснащенные так, как людям в начале века и не снилось. Единственное спасение человечества в том, что захватчики милостью создателей игры не способны далеко уходить от своих баз. Поэтому, пока марсиане осваиваются, отстраиваются и понемногу расширяют территорию, Земля имеет некоторую фору во времени и может поднапрячь свои силенки: форсировать работу заводов и фабрик, понастроить укреплений, перекрыть все проходы и переходы минными полями, изобрести какую-нибудь новую военную технику. Короче говоря, люди будут сражаться со всей отчаянностью обреченных. Пессимист Уэллс не оставил человечеству шансов, хотя в конце романа и напустил на марсиан бактерии и вирусы, от которых они вымерли. Оптимисты, создававшие игру, решили, что все-таки можно исхитриться и всыпать марсианам по первое число без вирусов.

Еще один комплимент «Войне миров»: она имеет чрезвычайно ценную для игры способность брать за душу, заставлять сопереживать происходящему на экране монитора. По правде сказать, стратегии, даже самые интересные, обычно дают пищу для ума и воображения, но не для каких-то чувств. Незатейливые восклицания типа «Щас как им вмажу!», разумеется, не в счет. Накал подлинных страстей свойственен только самым лучшим, избранным играм. WOW, возможно, войдет в их число. Ситуация эмоционально насыщена у обеих воюющих сторон. Люди, понятное дело, сначала просто в панике. Игрок тоже нервничает. «Что же делать? Я ничего не могу противопоставить этим мерзавцам. Они жгут мои броневики как картонные коробки. Караул! Надо спасать Землю!». Потом приходит радость первых побед, непритворная робость при контратаках, любопытство при захвате базы (рефлекторно тянешься не уничтожать, а исследовать что-нибудь во вражеском стане, но, увы, это все же не X-Com). При игре за марсиан переживаний тоже хватает. «Как это так? Мы, такие совершенные существа, и до сих пор не властвуем над всей Землей? Скорее, скорее уничтожить этих противных двуногих букашек! Что? Они умеют кусаться и жалить?» Единственное, о чем хочется сразу предупредить, - будьте готовы к затяжной позиционной войне. Обычная рутина глобальной стратегии рано или поздно убьет все эмоции.

Что происходит в Соединенном Королевстве

Соединенным Королевством называют союз Англии, Шотландии и Уэльса, то есть всю Великобританию без Северной Ирландии, один большой остров. Тут и развернется битва с марсианами. Общая карта острова разделена на провинции; по английской традиции можно называть их графствами, по марсианской - секторами с номерами вместо привычных географических названий. Первоначально Земля располагает десятком баз, несколькими заводами и судоверфями. Из техники - только немногочисленные отряды бронированных боевых машин. Пехоты, кстати, в игре нет совсем. Марсиане имеют единственную базу в Грампианских горах на месте посадки первой и главной капсулы. Кроме того, еще семь капсул с небольшими отрядами боевых и строительных машин приземляются в случайном порядке примерно в этом же районе.

Карта Королевства имеет три основных режима просмотра: в первом режиме условно показывается вся мобильная техника (боевая и строительная), во втором - базы, оборонительные укрепления, заводы и прочие вспомогательные здания, в третьем - ресурсодобывающие предприятия и столбцы, характеризующие обеспеченность провинции. Всего в игре три типа питающих войну ресурсов. У землян это сталь, уголь и нефть. У марсиан - человеческая кровь (они людоеды - спасайся, кто может!), медь и тяжелые металлы. Каждая провинция обеспечивает себя автономно, для чего повсеместно строятся специальные фабрики. Карта ресурсов имеет три подрежима просмотра, в которых для каждого ресурса тоном окраски показываются потенциальные возможности добычи. Одна и та же фабрика в бледной и бедной провинции будет обеспечивать мизерный прирост добычи, а в густо-темной и богатой - работать на удивление плодовито. Оригинальный подход: получается, что чем больше имеется полезных ископаемых, тем меньше нужно строить. Столбцы на карте показывают уровень добычи, горизонтальные черточки - запросы промышленности и армии. Соответственно, если черточки выше столбцов - это плохо. «Плохо» будет выражаться в том, что эффективность работы заводов и строительных машин будет снижаться.

Общая карта используется для отдачи всех команд о передвижении войск и атаках врага, а также с ее по-



мощью можно управлять работой заводов и фабрик. При этом действует весьма удобный принцип очереди - при желании можно единожды определить работу фабрики на годы вперед. Есть также режим «бесконечного производства», когда завод полностью переориентируется на выпуск только одного типа техники.

Переход к локальным картам провинций применяется, в основном, в двух случаях: при строительстве новых построек и оборонительных укреплений и в случаях военных столкновений. Вид сверху на провинции оставляет очень приятное впечатление, хотя карты и не слишком велики. Ландшафты с претензией на трехмерность, много разных радующих взгляд подробностей вроде маяков, мельниц, мостов, железных дорог и даже целых городов с узнаваемыми зданиями и площадями. Присутствует смена дня и ночи, в ночи очень приятно смотрятся рассекающие темноту лучи света от фар проезжающей техники.

Что касается науки, то никаких исследовательских центров в игре не предусмотрено. Все проще: каждое исследование имеет фиксированную «цену» в единицах времени. Игрок должен только определиться с выбором направления развития. Зато направлений довольно много. Землянам, например, уже в самом начале кампании придется делать непростой выбор среди 16 нужных и полезных открытий.

Время в игре реальное в том смысле, в каком это обычно понимается в стратегиях. То есть оно бежит своим чередом, а не делится на ходы. Однако

в режиме глобального управления скорость течения времени можно произвольно менять вплоть до «нулевого» масштаба, при котором игра фактически становится пошаговой. Можно не спеша распланировать свои действия и только затем снова запустить часы. Любое важное сообщение (типы сообщений, которые считаются важными, игрок задает сам) автоматически останавливает время. В режиме тактических битв, разумеется, никакого масштабирования нет.

Ощущение непрерывности течения времени усиливается еще и тем фактом, что в WOW нет команды Load Game. Сохранение игры делается только при выходе из программы, означает же это лишь то, что пройти всю кампанию нужно без единого «отката». Подход спорный, однако в WOW он работает прекрасно, тем более что даже проиграв какую-нибудь важную битву, можно еще при желании спасти положение и выровнять ситуацию. Война миров, повторюсь, будет, скорее всего, затяжной.

Новый реализм?

Теперь, несмотря на личные симпатии, настала пора поговорить о недостатках игры. Они, к сожалению, есть. Для себя я сделал такой вывод: создатели WOW явно поскупились на тестирование, непростительно мало внимания уделив шлифовке gameplay. Есть технические недоработки, недостаточно хорошо продумано управление, немало претензий к организации локальных тактических боев.

Начнем с того, что программа без всяких видимых причин периодически устраивает выбросы в Windows. Трудно привыкнуть к своеобразной минималистской системе управления. Большинство меню вызываются правой кнопкой мыши, которую нужно удерживать нажатой все время, пока идет выбор команды. И при этом нередко кнопка самоуничтожения мило соседствует с другими менее радикальными командами, поэтому шансов случайно взорвать собственную базу очень много. По сути, это мелкая недоработка, пустяк, однако таких в игре много. К примеру, сообщения слишком быстро исчезают и нет никакой возможности просмотреть хотя бы последние десять. Можно вспомнить и то, как из пяти посланных в провинцию броненосцев до места назначения доходили только два, или как группа танков отказывалась переправляться через реку по мосту только потому, что с ними в связке находился дирижабль. Но почетное первое место среди глюков с большим отрывом заняли плавающие посуху морские корабли. Если вы не видели, как броненосцы в пылу атаки могут лихо рассекать дюны и даже переваливать через прибрежные скалы, значит, вы не играли в «Войну миров». Это зрелище достойно пера живописца. Правда, для самих кораблей эти путешествия кончаются плачевно: они, как в анекдоте, погибают в воздушном неравном бою. Горько понимать, что все эти каверзы вполне могли быть вычищены при более тщательном тестировании. Даже такая замечательная сама по себе смена дня и ночи не до конца продумана. Ночь. Вечная ночь! Повоевать ночью для разнообразия можно, но планировать строительство в кромешной темноте - сущая каторга. Когда в час ночи саперы докладывают о завершении минирования и требуют нового задания, можно, конечно, немного подождать дня, но это тоже неудобно. Чаще приходится мучиться впотьмах.





■ Лондон в огне

Относительно же тактических боев можно сказать вот что: будь в игре только они, обсуждать было бы нечего. Карты маленькие, управление неудобное, возможности для маневра ограничены. Но, с другой стороны, сделано все с фантазией, с огоньком. Техника землян и марсиан продумана хорошо и с оглядкой на эпоху. И принимая во внимание то, как органично вписаны локальные схватки в общий ход войны, можно поставить им высокую оценку. Они иногда получаются очень интересными и напряженными. А что танки весьма часто подрываются на собственных минах, системы ПВО предпочитают палить по наземным целям, приказы выполняются причудливо и своеобразно, а настроение командиров машин непредсказуемо скачет от полной апатии до чрезмерного усердия - все это можно воспринимать как новый, передовой подход к реализму в играх. В жизни тоже не всегда все выходит гладко и умно. Жалко только, что многие хорошие идеи не сработали только потому, что их реализация оказалась слишком мудреной или сырой.

WOW is WOW!

...Быть может, вторжение марсиан не останется без пользы для людей; оно отняло у нас безмятежную веру в будущее, которая так легко ведет к упадку, оно подарило нашей науке громадные знания, оно способствовало пропаганде идеи о единой организации человечества... (Г. Уэллс)

Что еще можно добавить? Такое вторжение марсиан, какое организовали для нас в игре War of the Worlds, можно только приветствовать. Это мы с большим удовольствием и делаем. Добро пожаловать на Землю, дорогие марсиане! Чувствуйте себя как дома, но не забывайте о том, что Герберт Уэллс предрек найти вам второй дом не здесь, а на Венере. Так что лучше встретимся на Венере!




SIMULATION
SPORT

Алексей Медведев

A-10 Warthog

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Jane's Combat Simulations
Разработчик	Origin Skunkworks/Texas
Дата выхода	Апрель 1999 года

A-10 Thunderbolt - это первый самолет американских ВВС, созданный специально для воздушной поддержки наземный войск. Названный в честь известного истребителя второй мировой войны P-47 Thunderbolt, A-10 спроектирован для ведения боевых действий на малых скоростях и высотах с высокой точностью применения вооружения. Первый Thunderbolt взлетел в 1972 году, а во время операции «Буря в пустыне» самолеты A-10 доказали свою высокую эффективность.



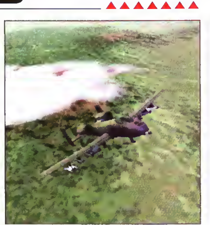




Еще раз перечитайте предыдущий параграф, а после этого посмотрите на разработчика и издателя. Я думаю, что для ценителей hardcore симуляторов уже потянулись томительные минуты ожидания заветной коробочки. К тому времени, как журнал увидит свет, ждать останется совсем недолго.

Итак, с этого момента вы уже знаете, чем занялись разработчики из Origin Skunkworks после выпуска своего последнего бестселлера Longbow 2. Вполне логичное продолжение, надо сказать! К какому еще летательному аппарату может подойти графический движок симулятора вертолета? Конечно, к штурмовику! Полеты с малой скоростью на небольшой высоте накладывают особые требования к визуализации поверхности. Но, разумеется, разработчики не остановились на отличных результатах, полученных в Longbow 2. Графический engine A-10 Warthog доработан и отшлифован. Изображение поверхности автоматически подстраивается под высоту и скорость полета! Раньше на большой скорости мелкие детали были незаметны, а размазня под крыльями на малой - раздражала. Так вот, в A-10, при уменьшении скорости, количество деталей и детализация поверхности будет увеличиваться! Учитывая, что самолет движется все же с большей скоростью, чем вертолет, разработчикам пришлось увеличить размер карты с 50x50 километров до 200x200.

Но, конечно, даже в век Unreal'ов не одной графикой любимы авиасимуляторы. Слова Jane's Combat Simulations и Origin Skunkworks звучат как синонимы словам «качественно», «великолепная летная модель» и «hardcore симулятор». Конечно, наши любимые разработчики не подведут нас и на этот раз! Кабина - виртуальный 3D-кокпит, который полностью соответствует реальной кабине A-10, за исключением отсутствия всего трех приборов. МФД, который у Thunderbolt'а называется LASTE (Low Altitude Safety and Targeting Equipment) предоставляет играющему широкий спектр режимов. Например, существуют такие режимы воздух-земля, как вычисление точки разрыва бомб и наведение ракет Maverick с телевизионной или инфракрасной головкой наведения. Существует также режим воздух-воздух, так как A-10 может использовать для самообороны ракеты Sidewinder. Не останется без применения великолепная



30 миллиметровая пушка. Ведь во время войны в Персидском заливе только из пушки было сбито два вертолета Иракских ВВС.

Модель повреждения A-10 также будет существенно переработана. Игра Jane's World War II Fighters установила новый стандарт модели повреждений самолета и, конечно, программисты Origin Skunkworks учли это и постарались на славу. Все важные элементы конструкции самолета могут быть повреждены, а после их поражения летная модель будет изменяться соответствующим образом.

Присутствуют в A-10 Warthog полюбившиеся всем тренировочные миссии, в которых пилот-инструктор научит вас пилотажу и основам применения оружия. Первая кампания - "Operation Restless Tiger" - историческая. Она "замешана" на войне в Корее и предназначена для более тщательного обучения. После 30 миссий игрок станет настоящим асом. Вторая кампания, под названием "Operation Valiant Hunter" - вымышленная. Она перенесет нас на десяток лет назад, в середину 80-х годов, когда доблестная Красная Армия вторглась на территорию Западной Германии. Мда, без комментариев...

Кроме кампаний, будет представлено по 15 одиночных миссий на каждый театр боевых действий. К сожалению, не планируется включать в состав игры редактор миссий. Хотя есть надежда, что сторонние разработчики предоставят этот инструмент.

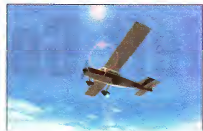
В многопользовательской игре будут доступные режимы deathmatch и cooperative.

На данный момент о системных требованиях для A-10 Warthog ничего неизвестно, но, вспоминая Longbow 2, можно сказать, что они не будут слишком высокими.

Ждем-с. С нетерпением.

Fly!

Алексей Медведев



Жанр	Авиасимулятор
Издатель	G.O.D.
Разработчик	Terminal Reality
Дата выхода	Апрель 1999 года

Успех Microsoft Flight Simulator не дает покоя другим разработчикам. Но, кроме Flight Unlimited, пока не было ни одной действительно серьезной попытки поколебать позиции «мелкомягких» (Flight Unlimited 1, 2). Назвать конкурентом Sierr'овский Pro Pilot язык не поворачивается.

В зтом году издатели G.O.D. и разработчики Terminal Reality готовят удар по империи Microsoft, который может поколебать позиции гражданского авиасимулятора номер один. Название зтому проекту - Fly!. Если вы еще помните, что на свете существовал такой компьютер, как Apple II, то, вероятно, сможете и припомнить одноименную игру. Так вот, зто не ошибка! Новый Fly! - сиквел той древней «леталки».

Фанаты пацифистских полетов должны на несколько минут сосредоточиться, чтобы воспринимать информацию, предоставленную разработчиками, спокойно, без зкцессов. Подоприте нижнюю челюсть чем-нибудь тяжелым, лучше - положите на стол. Товарищам, не интересующимся гражданской авиацией, я тоже советую читать внимательно, так как некоторые возможности игры очень любопытны.

Начну, пожалуй, с самой интересной особенности новой игры. В Fly! используются фотореалистичные текстуры, полученные из спутниковых фотографий. «Что же здесь интересного?», спросите вы, «такие текстуры применяются уже давно». И будете правы, но я возражу вам: «А с каким разрешением?» Так вот, в Fly! разрешение текстуры будет достигать 5 метров на пиксель (точнее тексель, т.е. пиксель текстуры). Сразу хочу отметить, что разрешение текстуры нельзя переводить в зкранное, так как нам не известны размеры полигонов. И поэтому насколько будет соответствовать изображение на дисплее реальному говорить пока рано. Не стоит ожидать, что столь детальными будут все текстуры в игре. Основное разрешение в игре - 100 метров на пиксель. Важные объекты, такие, как ведущие азропорты и большие города, представлены с точностью 25 метров на пиксель. А местность вблизи от взлетных полос - 10 и 5 метров на пиксель.

Впечатляет, не правда ли? Но и зто еще не все - в игре, как, впрочем, и в других симуляторах general aviation, существует удивительный сюжет! Вы вольны лететь на своем самолете куда угодно. В прямом смысле. Никто не мешает вам перелететь через северный или южный полюс. Или, скажем, угнать свой самолет в Турцию или Финляндию! Чем не завязка отличного триллера?

Движок игры позволяет создавать практически любые погодные условия. Вам будут доступны полеты днем и ночью, в ясную погоду, в снег и во время дождя. Кроме зтого, программа будет просчитывать положение Луны и 400 самых ярких звезд на небосклоне, которые позволят вам при отказе навигационного оборудования сориентироваться в пространстве.

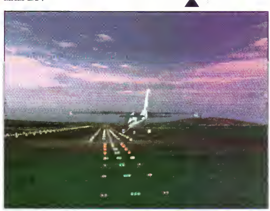
Летные модели самолетов разрабатывались с участием специалистов авиационных фирм. На выбор вам предоставляются пять гражданских самолетов: Cessna Skyhawk 172R, Piper Malibu Mirage, Piper Navajo, Raytheon/Beechcraft King Air 200 и Cessna Citation 10 jet. Первоначально планировалось включить в зтот список и реактивные самолеты, но впоследствии разработчики отказались от зтой идеи в пользу исключительно винтовых и турбовинтовых. Кабины и инструментальные панели полностью соответствуют оригиналам. Так как трудно, а точнее, практически невозможно уместить на одном зкране все приборы, разработчики сделали основной зкран скроллируемым. Все тумблеры и кнопки можно пощелкать мышкой и не сомневайтесь в том, что они выполняют свои функции.

Хорошо реализована любимая забава фанатов гражданских авиасимов под названием "радиопереговоры". Заигрывания с авиадиспетчерами обязательны. В многопользовательской игре существует возможность переговоров игроков друг с другом с помощью микрофона и наушников.

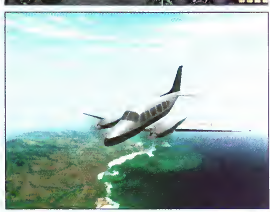
Стоит обратить внимание на программную реализацию навигационного оборудования. Как известно, сейчас все больше самолетов оснащается спутниковой навигационной системой GPS, но, в тоже время, до сих пор функционирует и старая радионавигационная система, которая у американцев называется NAVAID. Так вот, Fly!, позволяет использовать обе системы - и GPS, и NAVAID.

Как вы думаете, каким же должен быть компьютер, чтобы все зто безобразие работало? Разработчики утверждают, что для зтого вам необходим всего лишь "mid-level Pentium PC with a 3D-accelerator". Хороший ответ! Только вот непонятно: mid-level - зто тот, который сейчас, или когда игра будет готова? Графический движок поддерживает Direct3D или Glide. То, что наличие AGP-видеокарты очень желательно, вы уже и так смогли понять, прочитав параграф про текстуры.

И, наконец, о сроках выхода. Как только, так сразу. А там посмотрим, могут ли «боги» соревноваться с самим БГ!







Леонтий Тютелев

Jeff Gordon XS Racing

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	ASC Games
Разработчик	Real Sports
Дата выхода	I квартал 1999 года Windows 95, 98

Джеффу Гордону 26 лет от роду, он коренной американец, любит играть в компьютерные игры. Из пристрастий молодости выделяет Ice Racing для Atari. Вам интересно, кто такой этот Джефф Гордон, и почему американская пресса раздувает такую шумиху вокруг абсолютно очередной, абсолютно аркадной автогонки, но с его именем? Все просто. Джефф Гордон – гонщик... как бы это помягче, «наска-





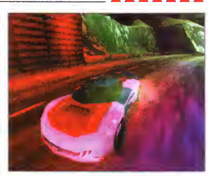
ристый» гонщик. Иначе говоря, «овальная» личность. А людей таких в Штатах почитают очень даже не по-детски. А тут посмотрите только – серьезный пилот, и аркаду мастерит. В экстазе американская публика. В чисто субъективном экстазе. Так давайте посмотрим трезвым европейским взглядом на готовящийся в недрах прославившейся Sanitarium'ом ASC Games проект.

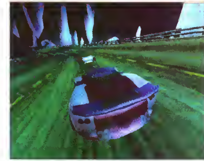
Справедливости ради, стоит отметить, что разработка американцев в чем-то необычна. Оригинальная черта в игре есть. Она должна серьезно повлиять на игровой процесс. Все дело в том, что в один прекрасный момент, прилично разогнавшись, вы сумеете выпустить крылья, и на автомобиле, отдаленно напоминающем stock car (наскаровский болид), некоторое расстояние величественно пролететь. Так-то. Фича прямо скажем, нестандартная. Но и целесообразность ее далеко не очевидна. А если на такой дикой скорости (300 миль в час) наш глазомер допустит критическую ошибку, и результатом торжественного полета станет не менее впечатляющий таран основания какой-нибудь скалы? Однако, думается, на этот каверзный вопрос у авторов готов не менее обескураживающий ответ. Неуязвимость машины. Ударились в стену - отлетели, покувыркались, приземлились на четыре колеса, поехали дальше. Аркада ведь.

Ну, а зачем, скажите мне на милость, на экране отображается вес каждого из четырех колес, который меняется (износ покрышек)? Зачем это? Много вопросов возникает. Больная у авторов фантазия, честное слово. Наверное, свеж в памяти период работы над Sanitarium'ом...

А Джефф Гордон, между тем, поигрывая в Gran Turismo и Madden 98, дает программистам умные советы. Доводит вместе с ними физическую модель игры. Принимает участие в создании дизайна треков (как бы у него овала не получилось), дает многочисленные интервью. И что у них получится?

Одно знаем точно: графика будет неплохая. Не третий NFS, не





Motorhead, но что-то футуристичеcкое, цветное, быстрое. В защиту последнего говорит факт параллельного издания игры на PlayStation. Если уж там не будет тормозить, то на обогнавшем приставку компьютере и вовсе побежит. Предположим, что и музыка будет соответствующая случаю. Электронная, веселая музыка. Техно или хаус какой – не важно.

Мой трезвый европейский внутренний голос уверенно говорит мне, что игра получится качественная и в некотором роде интересная. Меня лично смущает одно: крылья-то здесь к чему?..



Леонтий Тютелев

Rally Championship 99

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Europress (Россия - "Дока")
Разработчик	Magnetic Fields
Дата выхода	весна 1999 года Windows 95, 98

Получив ощутимый удар по лбу от издателей Colin McRae Rally - Codemasters, фирмы с приставочным реноме, компания Europress, известная в широких слоях играющего населения как публикатор довольно неплохого (а на тот день и вообще лучшего) Network Q Rally, устояла на ногах. Собравшись с силами, она готовит "ответный удар". Совместно с командой Magnetic Fields (прославившейся разработкой указанной игры), английские паблишеры делают ставку на проект Rally Championship 99. В активе - много лицензий и реализм, поэтому тут будет все. Надо лишь чуть-чуть подождать, чтобы собственноручно оценить возможного "убийцу" "Ралли Макрея".

Разработчики, по традиции, сотрудничают. На это раз привлечены для очень дельных консультаций прожженные профессионалы ралли. Первым в списке из двух человек значится некто Джон Хортон - менеджер английской серии Mobil 1 British Rally Championship. Соответственно, вторым - гонщик оттуда же Martin Rowe, несущий по жизни неоценимый опыт двадцати лет участия, я бы даже сказал, варения в котле английских раллийных СУ. Да, не Макреи, совсем не Макреи, но, видно, люди тоже не промах, многое на своем раллийном веку повидавшие.

Но нас это волнует, скажем так, не в первую очередь. Нам, очень жадным потребителям, подавай разнообразия, да побольше. Без проблем. Его здесь намечается очень даже много. Сначала - разнообразие автомобильное. В новом произведении обнаружатся все раллийные команды и машины. И новый макреевский Ford Focus, пришедший на смену легендарному Escort'у, и корейские новички в лице Huyndai, и так далее, и тому подобное. Мало не покажется, будьте спокойны.

Далее следует разнообразие трасс. 36 спецучастков, раскиданных по всему земному шару. Все они построены на основе реальных карт и являются, если уж не предельно точными образцами настоящих, то максимально похожими на оригиналы. В обязательном порядке стоит приплюсовать сюда различные погодные условия, и, естественно, меняющееся покрытие.

Очень хорошо. Обратимся теперь к физической модели Rally Championship 99. Сулят, черти. И сулят многое. Предельно реалистично, невероятно, умопомрачительно. Эпитеты нескромны. Проверить их правильность и честность пока не представляется возможным. Подождем, но будем надеяться, что с Q Rally общих черт будет не так и много.

Ведь та игрушка по сравнению с Colin McRae Rally - просто аркада. На раллийной машине со скоростью 260 км/ч и без "ручника" - смешно, господа.







Ну, и, наконец, последний аспект. Графика и звук. "С появлением Rally Championship 99, Colin McRae Rally будет выглядеть как дешевый мультфильм". Выразиться подобным образом взял на себя смелость один уважаемый западный журнал. Не стану обнародовать название, пусть ему станет стыдно за сказанное, которое как выпорхнет, так и не поймаешь, а уж если еще и написано, то бишь, напечатано, не вырубишь и топориком. Мысль такая. Чтобы Colin McRae Rally смотрелась как дешевый мультик, графика у новой игры должна быть не просто супер-пупер-фотореалистичная+свет+эффекты. Она должна быть в два, три раза лучше, чем указанная. И не тормозить на "среднестатике". Глядя на скрины, осмелюсь не верить, ибо красиво и в меру фотореалистично, в меру со спрайтами. Но не супер. А будет ли "живая" трехмерная кабина - вот тот самый ребристый вопрос, при отрицательном ответе на который отдельно взятая раллийная игра попросту не котируется. Звук заявляется как трехмерный, в чем-то уникальный, в чем-то просто профессионально исполненный. Вот в это верится без труда, так как еще в далеком девяносто пятом он был то, что надо, и даже больше. Ждем, иными словами, до весны.

Алексей Медведев

Nations WWII Fighter Command



Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Psygnosis
Дата выхода	Весна 1999 года

Что-то уж совсем заездили тему самолетов времен второй мировой войны. За последние полгода ко мне на стол, за редким исключением, попадали именно такие симуляторы. Но, видимо, поток скоро иссякнет, так как в ближайшее время появятся последние из тех, кто запоздал к торжественной раздаче наградных слонов, -





Confirmed Kill от Eidos и Nations WWII Fighter Command от Psygnosis. О последнем и пойдет речь в этой превьюшке.

Насколько я помню, у Psygnosis еще не было опыта разработки авиасимуляторов. Если это не так, я думаю, что уважаемые игроки простят мне сию небольшую оплошность. Дабы не ударить в грязь лицом и опровергнуть поговорку про первый блин, разработчики прикладывают максимум усилий, чтобы удовлетворить самые изысканные требования игроков.

Графический движок позволяет создавать любые погодные условия, отображать трехмерные облака и радовать глаз играющего солнечными бликами. На скриншотах вы можете оценить достаточно неплохие спецэффекты, но вот качество модели поверхности явно хромает. «Пирамидовидные» горы ((c) Aleksey Medvedev, GWN vol. 12, "Microsoft Combat Flight Simulator") имеют место быть. И это не очень радует. Хочется верить, что сей недостаток будет устранен к моменту выпуска релиза.

Текстуры поверхности извлечены из спутниковых снимков, что вызывает аргументированные ассоциации с Microsoft Combat Flight Simulator. Как мне кажется, именно с этой игрой и придется сравнивать Nations. Модели самолетов слегка угловаты и явно не дотягивают до качества, виденного нами в Jane's WWII Fighters и European Air War. Хотя, конечно, несколько некорректно говорить о скринах, неизвестно когда снятых, и сравнивать их с уже вышедшими продуктами. Просто хочется, чтобы разработчики учли эти замечания и выпустили действительно стоящий и современный продукт.

Модель повреждений, впрочем, можно начинать ругать уже сейчас. Она явно проигрывает современным представителям жанра в лице Jane's World War II Fighters, European Air War и Microsoft Combat Flight Simulator, так как учитывает всего 12 элементов конструкции.

Зато качество компенсируется количеством самолетов. Игрок может выбирать аж из 17 штук. Правда, на риторический вопрос: «Огласите весь список, пжалста» нам ничего не ответили. Вполне возможно, что в этот список попадут и бомбардировщики.

Полетать можно будет на стороне трех держав. Каких? Да тех, что в войне участвовали! США, Великобритании и Германии. СССР, как обычно, отодвинут в сторонку. Предстоит пройти по 15 миссий за каждую нацию плюс десять в Instant Action - вот, чем собираются развлекать нас разработчики из Psygnosis. Обещано большое количество заданий и некоторая случайность в развитии сюжета. Кроме этого, есть возможность получить звание генерала, если, конечно, вас это интересует.

Некоторую оригинальность вносят в игру многопользовательские миссии. Разработчики создали три режима: Multiple Dogflight, Team Dog Fighting и "V1 football". Первый режим - это банальнейшее «каждый за себя», второй - не более оригинальный «стенка на стенку», а вот третий способен вызвать блеск в глазах даже у тружеников жанра. Смысл его состоит в защите своей базы от ракет V1 и, соответственно, сопровождении этих ракет на базу противника. Не сомневаюсь, что играть в этом режиме будет очень весело.

Заявленные системные требования выглядят вполне умеренными. Для минимального количества кадров вам достаточно Pentium 166, 32MB RAM, 3Dfx graphics accelerator (8MB), а для нормальной игры рекомендуется Pentium II 300, 64MB RAM, AGP graphics accelerator (12MB/16MB). В общем, не слишком много.

Когда выйдет? Обещают в марте этого года. А там посмотрим, давить или нет.



Александр Лашин aka S_Lash

Ultra Fighters

Жанр	Аркадный авиасимулятор
Издатель	Interactive Magic
Разработчик	Eagle Interactive
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, modem

Снова аркада, снова летаем, снова стреляем... Чем только не приходилось нам управлять за долгие годы жизни жанра "аркадных леталок-стрелялок". Были и ручные драконы, и гигантские стрекозы, и нечто бесформенное, помигивающее реактивными соплами... Дошла очередь и до самолетов на батарейках. Встречаем Ultra Fighters от I-Magic и Eagle Interactive.

Темное будущее

В Ultra Fighters игрокам предстоит решать судьбу Соломоновых островов, защищая их от грязных посягательств неких Зиндо. Кто такие Зиндо, откуда взялась их империя, что она из себя представляет и зачем ей понадобились Соломоновы острова - неизвестно, но, судя по претензиям, на покорение вселенной она не особо рассчитывает. Как бы то ни было, острова хоть и Соломоновы, но наши, Земные, и ни пяди их грунта врагу достаться не должно.

Но для начала немного истории. К XXVI веку запасы горючего топлива иссякли, и самолеты, какими мы их знали, превратились в груды бесполезного металла. Военных такое положение дел, конечно же, не устроило, и они дали ученым партийное задание: создать летательные аппараты, не требующие никакого горючего. Ученые, обмозговав поставленную задачу, сказали, что, мол, ладно, граждане военные, создать-то мы создадим, машины будут сверхскоростными и очень маневренными, но грузоподъемность обеспечить никак не можем. Так появились Electric Jets – самолеты на батарейках. На EJ навесили простенькие тепловые пушки, которые стреляют практически в упор и вреда причиняют немного. Из этого следует, что пилотам теперь приходится проявлять максимум мастерства и побеждает отныне не обладатель лучшей машины (они все практически одинаковые), а самый сообразительный и умелый летчик. Нравится? Вот вы этим и займетесь. Игрок в мире UF - простой наемник, а это означает, что будут деньги, апгрейды, и новые машины. Задача поставлена, материальный стимул налицо – вперед!

Унылое настоящее

Сценарий, повествующий о летчиках-виртуозах и сверхсовременных самолетах, открывает широкие горизонты для создания в игре необычного и яркого игрового процесса. Как оказалось, открывает зря. Игровой процесс Ultra Fighters скучен и утомителен. Миссий, по моим подсчетам, чуть больше двадцати, но все они на удивление однообразны. В том смысле, что задания, конечно, разные - патрулирование, там, или зачистка территорий, но в любом случае сценарий известен заранее. Летаем, стреляем, повторяь по мере необходимости. Это довольно сложно выразить в письменном виде... В Flying Corps я летал и стрелял, но там было напряжение, адреналин. Тут же... Ну, летишь, видишь кого-то, стреляешь, сбиваешь, летишь дальше... И так все время. Да, иногда дается задание стрелять по наземным целям, но особого разнообразия это не привносит. Пресный процесс, никакой остроты.

Окончательно портит впечатление количество оружия, доступное на протяжении миссии. Уже говорилось, что его мало, но не говорилось, насколько. Не три, не два, а ОДИН ствол на миссию! По идее, это должно было способствовать повышению динамики боя, но на деле... В дуэли двух Sopwitch Biplane из Flying Corps динамики и интересности куда как больше. Короче, и тут не смогли.

Still I'm sad

Некоторые игры делают упор на разнообразие игрового процесса, некоторые - на современную графику и звук, совсем некоторые - на все сразу, а в UF не сделано акцента ни на что. Другими словами, техническое исполнение игры тоже подкачало.

В превью по UF (НИМ №13) мы демонстрировали вам чудные картинки, являвшие миру будущее великолепие Ultra Fighters. Так вот, все оказалось не так, как есть на самом деле (с). Текстуры - блеклые и невыразительные, объектов на земле - мизерное количество, модели самолетов... просто убоги. Взрывы не сравнимы с тем, что было, скажем, в Forsaken, Descent: Free Space или Incoming. Ускоритель нужен только для скорости, прочие его возможности фактически остались невостребованными. Облака. Хмм, сплошная пленка на некоторой высоте.

О самом грустном - о ландшафтах. Давненько я не видел таких больших полигонов и таких треугольных гор. Текстуры, опять же, не впечатляют. Короче, не сложилось с графикой у Ultra Fighters, и все тут.

Не сложилось и со звуком. Список достоинств венчает информативность и завершает она же, все остальное относится к разряду недостатков. Звук в целом не раздражает, но и не радует. Опять же, не знаю, как должен звучать работающий двигатель Electric Jet'a, но то, что есть, вызывает ощущение легкого дискомфорта. Жужжащий самолет - это нечто.



Гибридизация жанров

... не получилась. Полет в игре аркадный, а бои - симуляторные. Только вот аркадникам учить список управляющих клавиш и их комбинаций из 45 пунктов обычно как-то не очень хочется, а симуляторщикам флайтмодель подавай реалистичную. Дилемма получается. И было бы лучше, если б дилемма эта была решена в пользу какого-нибудь одного жанра (при соблюдении требований к графике, звуку и всему вышеобруганному), тогда получился бы или неплохой симулятор для начинающих, либо неплохая аркада для всех. А так - ни рыба, ни мясо... Вот и получается, что быть игре полукровкой, достойной рейтинга всего лишь в 5.2.



Алексей Медведев

Luftwaffe Commander

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	SSI
Разработчик	Eagle Interactive
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	IPX, TCP/IP

*Вот сзади заходит ко мне
Мессершмидт.
Уйду - я устал от ран.
В. С. Высоцкий*

Eagle, к сожалению не Dynamix

Если бы название компании разработчика было Eagle Dynamix, вы бы вряд ли прочитали то, что написано чуть ниже. Бессмертный Su-27 Flanker и еще не вышедший, но уже ставший блокбастером Su-27 Flanker 2 вызывают только положительные



эмоции. А вот компания Eagle Interactive, к моему глубокому сожалению, может заниматься только садизмом. Вот об этом и пойдет речь в статье.

Как вы относитесь к идее поучаствовать во второй мировой войне, но исключительно на стороне фашистской Германии? Если у вас эти слова не вызвали приступа неприязни, то вы смело можете продолжать читать текст дальше. Скажу честно, мне она не очень понравилась, так как мой дедушка воевал в этой войне и, летая на Лаггах, сбивал Мессершмидты и Фоккеры. Но, с другой стороны, необходимо достаточно беспристрастно оценить игру. Чем я, собственно, и занимаюсь.

Das ist fantastisch?

К сожалению, нет. Ничего фантастического в этой игре вы не увидите при всем желании. Кабина откровенно пугает, а точнее, вызывает воспоминания о просто ужасном Red Baron 3D. Ее нельзя сравнивать с тем, что мы видели в Microsoft Combat Flight Simulator или в European Air War, а уж про Jane's World War II Fighters просто промолчим. Помимо ужасного вида, кокпит еще имеет мало общего с оригиналом. К тому же, при включенном отображении кабины становится плохим обзор, а при отключенном кокпите не видно необходимой информации. Зато при включенной внешней камере эта информация выводится сверху в текстовом виде, но вот зачем она там нужна? Ведь при таком ракурсе управлять самолетом совершенно невозможно. Натуральное издевательство над нашим братом!

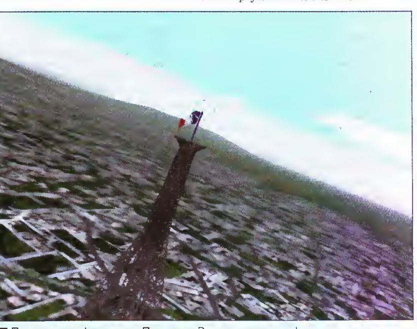
Текстуры земли жутко однообразны. Радует хотя бы тот факт, что в каждой кампании они разные. А то ведь кошмарное зрелище! Летишь уже минут двадцать, а под крыльями - одно и тоже непонятное коричневое месиво. Ужас просто. Примерно то же самое я наблюдал ранее в European Air War. Совершенно бестолковые облака. Эти непонятные полупрозрачные прямоугольники ночью могут сильно напугать. Вполне приемлемы модели наземных объектов. Изнеженные прекрасной графикой игроки будут расстроены отсутствием сногсшибательных спецэффектов. Огонь с дымом, да ослепление солнцем - вот, собственно, и все. Никаких, ставших уже привычными, lens flare или прекрасных бликов от светила. В общем, как вы уже поняли, графика - больное место Luftwaffe Commander. Ну, не то, чтобы больное, но явно нездоровое.

Между нами, мальчиками...

В игре два уровня сложности: Iron Cross и Knights Cross. Скажу вам по секрету, что последний - для истинных ценителей острых ощущений. Кроме собственно более реалистичной летной модели в этом случае еще и нет возможности сохраняться и восстанавливать свои результаты. Приятно, скажу я вам, после миссий здак тридцати погибнуть. А еще приятней начинать все сначала. Ради одной-единственной мелочи (ну ладно, ладно, не мелочи) - возможности сохранения - необходимо включать Iron Cross. Вы все еще не верите, что эта игра - диверсия?

Тогда читайте...

... еще про одно извращение. Имя ему - padlock. Глаза наполняются слезами, когда я вспоминаю великолепную реализацию падлока в Jane's World War II Fighters: не нравится padlock - можно включить указатель-стрелку. Что же мы видим в Luftwaffe Commander? Так как виртуальной кабиной и не пахнет, а существуют лишь фиксированные виды из кабины, падлок при отслеживании цели резко перескакивает с одного вида на другой. С непривычки пугаешься. Стрелки-указателя я так и не нашел, так что ощущаешь себя не очень уверенно. Правда, нужно сказать спасибо, что цели хоть как-то отмечаются. В том же отстойном Red Baron'е 3D падлок был сделан совершенно нормально. И виртуальный кокпит был!



■ Пролетоя, кок фонеро нод Порижем... Это вполне реольно!



Искусственный интеллект не блещет. После получасовой погони за противником у меня в голове осталась единственная мысль - про мультик о Простоквашино. В котором Шарику, увлекшемуся фотострельбой, кот Матроскин сказал про зайца: «А ты потом еще два дня будешь за ним гоняться, чтобы ему этот снимок отдать!». Вот и в Luftwaffe Commander та же ситуация. Можно минут десять лететь за противником, потом он, гад такой, развернется, пролетит выше или ниже и ни разу (!) при этом не выстрелит. С изумительным padlock'ом вы разворачиваетесь, ищете вдалеке точку - это успел смотаться враг, - и все начинаете с начала. Оч-ч-ч-чень занимательно! Сразу оговорюсь, что такое бывает не всегда, но бывает... но не всегда. А те, вчера, были по пять рублей, но большие...

Ведомые не сильно страдают косоглазием. Попадают часто. Хотя, тоже как сказать. Иногда можно наблюдать занятное зрелище. Миссия - сопровождение бомбардировщиков. На четыре бомбардировщика всего два истребителя (спорно, спорно, я знаю). Компьютер играет за ведущего истребителей, я - ведомый. На нас нападают враги, и... бомбардировщики начинают носиться за моим ведущим, в то время как он пытается сбить врага. Такое ощущение, как будто их за ниточку к нему привязали. Зато смешно! Хотя, если честно, то не очень.

Ноу-хау Eagle Interactive - это строй самолетов. Сама по себе мысль, конечно, хорошая. Я был в армии, строем ходил, умным стал. НО. Как-то странно сделан этот строй. То есть, включение автопилота приводит лишь к горизонтальному поступательному движению самолета в плоскости, а вот нажатие SHIFT-F (это как раз что-то типа "Рядовой Пупкин! Встать в строй!" плюс соответствующая реакция: "Есть стать в строй!") приводит к результату, эквивалентному включению нормального автопилота. То есть, полет по маршруту. Правда, есть еще клавиша Z, после нажатия которой уже не нужно ни летать, ни, даже, воевать. Рекомендации лучших самолетоводов!

Модель повреждений из этой же серии. Мультфильмов. Можно пролететь сквозь самолет противника. При этом рекомендуется сделать такое лицо, как будто ничего не произошло. Если вы успеете изобразить соответствующую мину, то компьютер ничего не заметит. Зато можно при рулежке на скорости километров этак десять в час взорвать самолет, если случайно выехать за пределы полосы. Причем догадаться, где именно заканчивается эта полоса, можно только методом научного тыка. В общем, лекция на тему «Luftwaffe Commander - игра контрастов». Семен Семеныч, как не стыдно!

Этапы большого пути

В Luftwaffe Commander есть и несколько приятных моментов. Первый из них - это количество кампаний. Их аж пять. Это, в хронологическом порядке: Испания, Франция, Великобритания, Россия (в те времена известная как СССР) и Германия. В каждой кампании по десять миссий. Причем в single mission вы увидите те же самые задания. Миссии стараются соответствовать историческим реалиям, но получается у них это с трудом. В СССР почему-то самый распространенный самолет - это И-16. Это... несколько некорректно. Еще обидно, получив, наконец, возможность полетать (пусть и в мультиплеере) на советских самолетах, узнать что самым лучшим из них является Аэрокобра. А вот на Як-3 можно только любоваться издалека. За что?

Большое количество летабельных, если можно так выразиться, самолетов, конечно, не может не радовать, но еще больше радует количество нелетабельных самолетов. Можно любоваться Пе-2 и СБ.



Летная модель в режиме Iron Cross достаточно приятна, и я бы посоветовал ее начинающим пилотам. Я бы вообще советовал играть в эту игру новичкам. Сам процесс воздушного боя излишне не усложнен. Попадания нескольких боеприпасов достаточно, чтобы завалить врага. В режиме Knight Cross, в общем-то, все то же самое, да еще невозможность записаться, плюс более хилый мотор самолета (да, да! В Iron Cross вы имеете форсированный двигатель!), плюс учет перегрузок, blackout'ов - вот и все отличия. Вы можете даже и не почувствовать разницы в этих режимах!

И напоследок

Звук средний. Никаких восторгов не вызывает, особых нареканий - тоже. Музыка представлена военными маршами. Раздолье для любителей Вагнера. Мне надоели быстро, хотя «Полет Валькирий» воспринимаю нормально.

Мультиплеер имеет некоторую ценность для жанра, тем более для российских геймеров. И только из-за дефицита и неукротимого желания полетать на отечественной технике. И-16, И-15, Аэрокобра. Не густо, но спасибо и за это.

Game over

Надеюсь, после прочтения этой статьи вы поняли, что за игра LC. У меня за время, отданное игре в Luftwaffe Commander, точка зрения поменялась три раза. Сначала игра мне жутко не понравилась. После великолепных Jane's World War II Fighters неказистая графика не катит! Потом, после некоторого привыкания, она мне начала даже нравиться. Но, погонявшись за тупыми врагами и повзрывавшись во время рулежки, я окончательно в ней разочаровался. Разочаруетесь ли вы?



Rollcage

Reckless Driver



Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Psygnosis
Разработчик	ATD
Требуется	P 166, 16 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 200MMX, 32 Mb
Multiplayer	Сеть, Split-screen

Констатирую факт. Рынок компьютерных игр охватило безумие, посвященное аркадным автогонкам. Были разного рода бумы. Реально-стратегические, РПГ-ориентированные. Теперь – засилье цветных, быстрых, злобных, вооруженных до зубов... э-э-э, чего бы еще такого сказать... о! футуристических в обязательном порядке гонок. Хорошо это или плохо? Пахнет клонированием или нет? Продолжится или закончится сей буроватый поток автоширпотреба хорошего (заметьте!) качества?



Вопросов таких и не совсем таких можно назадавать себе кучу. Можно написать умную аналитическую статью на тридцать страниц шрифтом с десятым кеглем. Можно анкетировать самых разборчивых читателей – тех, что приобретают «Навигатор», естестна. Но не будем. А просто еще раз оторвемся. На этот раз в компании самобытного проекта от Psygnosis. Rollcage – это прежде всего оригинальные машины. В смысле – полет конструкторской мысли привел к...

Спортивное ориентирование

В наши дни аркада должна быть:
Во-первых, красивой;
Во-вторых, с оружием;
В-третьих, понятной неискушенным и искушенным массам с первого взгляда.

Четвертый фактор – наличие оригинальной идеи – не столь важен, но если его исполнение органично вплетено в игровой процесс, то это, несомненно, добавит игре положительных свойств.

Вот была (и есть) хорошая игра Dethcarz. Все в ней на пятерку. Но четвертый аспект (неповторимая задумка авторов) – оригинальный, а не вписался. Речь идет об управлении, которое, неведомо зачем, сделали симулятороподобным. А если прибавить сюда обрывистые дороги... В общем, получится жирный минус в графе «играбельность», и это нехорошо.

У нас четвертый принцип - результат полета той самой компьютерной мысли - привел к положительным итогам. Ставка, как ни странно, опять же сделана на развитие извращений в области управления. Машина невероятно устойчива на трассе. Достигнут эффект на редкость гениальным в своем примитивизме решением. Кузов нашего автомобиля установлен на такие огромные колеса, что ничем, кроме этих самых колес, ни до чего дотронуться не может. Хитро? Поясню. Вот мы случайно не вписываемся в поворот и летим на стену. Не страшно, ведь наша «амфибия» способна двигаться перпендикулярно поверхности дороги. Стена кончается (могли, кстати, заехать на потолок и продолжить движение там), и авто исполняет авиационный трюк «штопор». Очевидно, что падаем на крышу. Неподготовленные, мы готовимся к тому, что сейчас машина замигает и будет умелой невидимой рукой возвращена на трассу. Не дождетесь, батенька! Нежданно-негаданно наш колесатый зверь встает на колеса и несется дальше кверху тормашками. Если попытаться выразиться иначе, кузов машины симметричен относительно воображаемой плоскости, что проходит строго параллельно дороге через центр кузова. Думаю, вы поняли. А вот каково приходится там пилоту – осознать нелегко. Кажется, он должен быть подготовлен не хуже твоего космонавта.

Все это требует от игрока хорошего ориентирования в трехмерном пространстве при нахождении в самых разных кособочных позах относительно поверхности планеты. Надо вовремя вращать колесами, чтобы, приземлившись, продолжить движение в нужном направлении. На первых порах приходится туговато, но безумно весело от этого процесса становится на душе. А уж смотреть на то, как кувыркаются в воздухе несообразительные оппоненты, – сущее удовольствие.

Seek & destroy

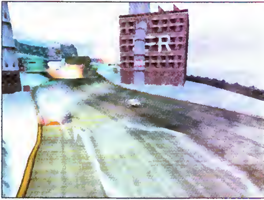
Игре предшествует короткий «зажигательный» ролик. Глядя в монитор, начинаешь понимать, что Rollcage, скорее всего, окажется на редкость интерактивной вещью. Мощные машины легко не вписываются в повороты и, с подачи легкомысленных пилотов, на дикой скорости влетают в ОНО (объекты на обочине). Не важно, будь ОНО многоэтажным доминой или примитивным столбцом, - следует красивое, укра-











шенное впечатляющим взрывом крушение объекта. Вспышка света при этом нагло ослепляет игрока. Останки препятствия (при достаточной его габаритности) остаются лежать на трассе, устраивая пробки. Это, конечно, круто, но скорость почему-то падает, а машина улетает в неправильном направлении. Поэтому фичу такую стоит признать хоть и эффектной, но мало эффективной. Красиво, на публику, но для победы – бестолково. А вот оппоненты - лихие, видать, ребята - очень даже не прочь сделать из прилегающих к трассе особняков будущего неприглядные руины. Заканчивая список, нельзя не упомянуть о танках, деревьях, что растут на дороге, и прочих разрушаемых сюрпризах.

Rollcage – аркада (с явным уклоном в сторону action), поэтому в процессе игры, прямо на дороге, вы найдете великое множество наиполезнейших бонусов. Ускорение, самонаводящиеся ракеты (которые при отсутствии должной альтернативы на трассе радостно возвращаются в родные пенаты), защита, какой-то тормозитель и немалое число разнообразнейших примочек. На борт можно захватить за раз два завалящих бонуса и использовать потом по необходимости.

Основной тип соревнований – прохождение лиг. Начиная с простейшей, на самом легком уровне сложности, и заканчивая самой-самой на тяжелейшем. За завоеванное первое место полагаются бонусы в виде дополнительных треков и видов заездов. Первый этап проходится сравнительно легко, а вот дальше соперники начинают потихоньку звереть, отравляя жизнь окружающим. Сложнее - значит интересней. Только рефлексы, только хорошая реакция. Это все, что необходимо для полной и безоговорочной победы.

Разноцветные лампочки Ильичей

Первый принцип аркады, претендующей на массовость, – красота. Соблюден, даже чересчур. Все на месте, ни к чему не придерешься. Вот взять, к примеру, модели автомашин. Загляденье. Полигонов – количество достаточное, текстуры качественны. И так практически во всем.

Неплох и дизайн трасс. Все они, разумеется, кольцевые. Одно показалось странным. Короткие какие-то эти кольца. Не успеваешь по-настоящему включиться в пыл борьбы, как на тебе – Final Lap...

Хороши задники, а особенно понравилось небо. А игра цвета (динамического) – это сказка. SCARS остаются где-то позади (как быстро меняются в наше время лидеры!). И вроде видел все это не раз и не два, а не перестаешь восхищаться. Лампочки, веселые разноцветные фонарики натыканы повсеместно. Как что взорвется, как вспыхнет вспышка, как затрясется весь экран, как промелькнет какой полупрозрачный эффект - и все, по большому счету, ничегошеньки уже и не надо.

При всем при этом, абсолютно не страдает быстродействие. На рекомендуемой конфигурации вы легко и непринужденно получите все эффекты в разрешении 800X600. И виден будет не только поворот в трех метрах от вас. Видна будет перспектива!

Все знают, что в будущем не будет живой музыки – сплошь и рядом электронные сэмплы унд лупы. Поэтому я ждал от Rollcage очередной порции веселой танцевальной «зарубежной эстрады». Не дождался. Музыки в игре по непонятным мне причинам места не нашлось. Прижился лишь качественный звук, который классно шумит и совсем не надоедает.

Дикое, но симпатишное

Динамика – вот основной козырь творения Psygnosis. Современная графика – вот козырь номер два. Необычность – третий. В итоге получаем очень даже приличного конкурента рассмотренной в недавнем прошлом пятерке основных соискателей наград на титул Аркада – 99.

Все требования, предъявляемые к современным нехитрым гоночкам, соблюдены. Элемент оригинальности – на месте. Split-screen? Нате! Требовать от аркадной автогонки чего-либо еще было бы неприкрытой наглостью. Поэтому не будем.



Reckless Driver

Extreme G 2

Жанр	Аркадная гонка
Издатель	Acclaim
Разработчик	Probe
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск.
	Windows 95, 98

«Экстремальный Г 2» – самый, что ни на есть, клон. Клон игры, ставшей в свое время визитной карточкой такой известной ныне команды, как Psygnosis. Думаю, вы поняли, что речь идет о Wipeout. Кислотные цвета, необычные в корне трассы, агрессивная электронная музыка – в свое время эта игрушка наделала много шума. Была издана и в формате PC. А вот для Nintendo 64 версии не сделали принципиально (сотрудничали тогда с PlayStation only). Но не беда. Владельцы «самой совершенной игровой системы» получили относительно достойную замену творению Psygnosis в лице первой части Extreme G. Игра, конечно же, была не «супер», но таила в себе ряд интересных моментов. Последовало продолжение, вариант которого сваяли и для PC. Что можно сказать? Все могло оказаться гораздо хуже. Несмотря на приставочные рудименты, в целом неплохо. Итак...



Полноприводный мотоцикл

В отличие от упомянутого уже Wipeout, наш проект располагает не истребителями, летающими вплотную к земле, а самыми настоящими байками будущего. Поэтому управление этими сверхскоростными агрегатами кажется несколько более простым. Ведь существует сила сцепления с поверхностью трассы, которая удерживает наш мотоцикл в относительно устойчивом положении.

Как и повелось в последнее время, заезд сопровождается активным поливанием вражеских машин шквальным огнем. Огонь берется из валяющихся на трассе бонусов. Огонь разнообразен: и самонаводящиеся ракеты, и не самонаводящиеся ракеты, и пулеметы, и мины, и даже огнемет для поджаривания особо ретивых преследователей. Вещи очень полезные и злободневные. Помимо всего прочего, на нас висит врожденная пушка. Если зажать клавишу, за нее отвечающую, мощь выстрела нарастет и ухнет вдогонку лидеру тройным залпом. Только вот боекомплект у нее не вечен.

Управление нашим мотоциклом в меру стандартное. Ускорение, торможение (ненужное), клавиша, вызывающая занос в повороте (полезна для резкого разворота, если направляемся во wrong way). Благодаря дикой скорости мотоцикл может некоторое время передвигаться по отвесным стенам, но затем неминуемо падает. После серии кульбитов также неминуемо встает в исходное положение, радуя наездника послушным нравом. Иными словами, играть и EG 2 абсолютно не напряжно, а, я бы даже сказал, очень забавно.

Горки американские

Веселья в игровой процесс недетскими дозами добавляет дизайн трасс, футуристический по призванию, безумный по происхождению. Страдающих морской болезнью или же врожденным головокружением просьба пожизненно игнорировать эту игру или же заблаговременно ставить прямо на клавиатуру пакетик, подобный тем, что выдают в самолетах стюардессы. Иначе наступит чреватость последствий. Например, придется вытирать стол или покупать новую клаву, что само по себе накладно. Плюс никакого эстетического удовлетворения. Но мы отвлеклись. На повестке дня – дизайн трасс. Незнающим объясню, а тем, кто повидал на своем веку Wipeout или хотя бы страшноватый Whiplash, лучше не знакомиться с последующими абзацами.

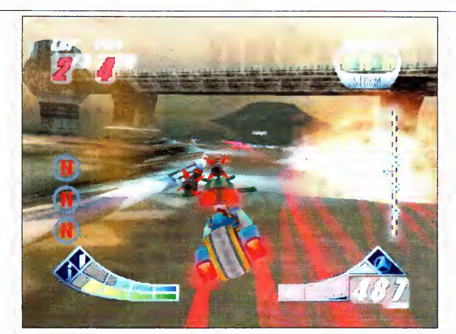
Это будущее. Это высокие технологии. Это пресыщение обычными видами развлечений. Это страх и риск. Пафосно, не правда ли?

Катим на отдаленном подобии мотоцикла со скоростью 600 чего-то-там-в-час по трассе, являющейся увеличенной копией аттракциона, известного россиянам под кодовым названием «американские горки». Но в десять раз хуже и страшней этих семейных тошниловок. Хуже, потому что местами сломаны, местами с обрывами, местами с развилками. Иными словами, ой как небезопасно.

Страшней, потому что за жизнь вашу никто не отвечает, а вот за смерть отвечают все семь оппонентов. При таком раскладе, для наибольшего погружения в игру не хватает одной маленькой вещицы – кабины, кокпита (желательно трехмерного) мотоцикла, как бы абсурдно это не звучало. Вот тогда получилась бы «колбаса» по полной программе. Ведь и музыка, включенная на полную, и звуковые эффекты (обо всем этом чуть позже) грамотнейшим образом вписываются в атмосферу. Но не беда. Колбаситься можно и так. Было бы желание.

Кстати, о видах заездов. Тут с ап-





текарской точностью соблюдены стандарты. Победил в худшем чемпионате - насладись новыми трассами плюс супер-мотоциклом в следующем. И так далее.

Welcome to the JUNGLE

Жалко мне вас, о владельцы ничтожных китайских колонок малазийской сборки из вьетнамских комплектующих. Вы не прочувствуете все прелести баса, который проникает в глубины подсознания, вызывая самые приятные ощущения. Ибо, какой jungle без баса? А здесь именно jungle. Хороший злой и агрессивный. Как гласит потрепанная фраза, «создающий должное настроение». И мотор! Как ревет двигатель сверхзвукового мотоцикла. Это песня особая, заслуживающая отдельного упоминания. Вот и представьте себе. Бешеная скорость, громкие и правильные звуковые эффекты, сумасшедший «друмундбас», черт побери. Очень мне все это нравится.

А вот графически проект не столь совершенен. Бросаются в глаза типично нинтендовские элементы. Первый из них – противнейший туман, уменьшающий обзорность. Если еще помните, такой же в точности раздражал всех в «Туроке».

Примитивнейшие эксперименты с цветным освещением (подумать только, когда-то люди этим восхищались). Цветной свет представлен в виде аляповатых разноцветных плоскостей.

Убоги и откровенно квадратны модели мотоциклов. Впечатление, что их выстругивал из бетона неумелый столяр.

Далее следует еще один «ляп». Он называется "текстуры низкого разрешения". Данный недостаток также весьма заметен. Особенно в сравнении с Rollcage. В общем, можно признать также и то, что хваленая шестьдесят четвертая «Нинтенда», что бы ни утверждали ее ярые поклонники, - полнейший отстой в графическом плане по сравнению с ускоренным компьютером. И рассматриваемый порт с приставки активно подтверждает данный тезис.



Впрочем, не особо придирчивые люди будут вполне удовлетворены увиденным. Графика добротного среднего уровня... приставочного. К слову, достаточно быстрая.

Играть можно

Лично мне, несмотря на недостатки в визуальном оформлении игры, проект Acclaim откровенно понравился. Играть в Extreme G 2 довольно интересно. Да, это игрушка на один день, можно даже сказать, на полдня. Но все же достоинств у нее не отнять. Главным из которых выступает предельно динамичный, сбалансированный, в некотором роде, геймплей и на редкость грамотное звуковое оформление. Если закрыть глаза на отдельные типично приставочные недоразумения (подобные вводу имени по буквам, которые необходимо выбирать и лишь потом вводить), то необходимые положительные эмоции вы тут для себя откроете. В общем, просто и, отчасти, со вкусом. Хоть и клон.



P.S. Игрушка очень хитро запускается. Для того, чтобы начать Extreme G 2 с задействованным акселератором (ибо на 2D-карте просто не идет по-человечески), необходимо проделать следующую процедуру. Щелкните правой кнопкой мыши на созданном при инсталляции ярлыке и выберите properties. Далее щелкните на shortcut (ярлык) и в строке target (объект) измените «-d0» на «-d1». Будет задействован акселератор, и вы сможете нормальным образом поиграть. Тут же можно смело установить нужное разрешение.



Леонтий Тютелев

Grand Touring

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Elite
Требуется	P 166, 16 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II - 266, 32 Mb
Multiplayer	Сеть

Есть такая приставка Sony PlayStation, а на ней игра – Gran Turismo. Она не имеет никакого отношения к одноименному альбому шведской группы, а целиком и полностью оправдывает свое автомобильное название. Игрушка посвящена спортивным машинам класса GT.

Gran Turismo – симулятор не просто хороший, а очень хороший. Именно так долгое время считали счастливые обладатели вышеупомянутой консоли, во множественных хит-пара-



дах отдавая автосиму первое место. Непонятно почему, но разработчики Gran Turismo - Sony - так и не удосужились перевести свое детище в формат PC. И зря. Уж лучше нам с вами играть сейчас в конверсию хоть и не родной, приставочной, но все же качественной игры, чем «наслаждаться» жалким подобием, можно сказать, пародией, которая, по задумке авторов, должна была заполнить пустоту в жанре компьютерных GT-симуляторов.

Да, виноват ваш покорный слуга. Накаркал в превью, накаркал. Высказал крамольную мысль о том, что ничего путного у ветеранов из Elite с новым начинанием не выйдет. Как в воду глядел...

Цивилизованное пиратство

И те (на PSX), и другие (на PC) пошли, как говаривала моя учительница по алгебро-геометрии, «танцевать» от магического сочетания GT. Только вот *те* приступили к своим танцорским обязанностям с должным рвением и старанием, а *другие* принялись за работу спустя рукава, то и дело ссылаясь на то, что им, таким классным «танцорам», что-то там мешает.

В общем, для начала «элитовцы» решили не разоряться на официальные лицензии. «А зачем деньжаты-то транжирить?» – наверняка, вот так резонно рассудил главный менеджер проекта и отдал приказ своим подопечным сдирать в наглую наиболее популярные модели спортивных автомобилей, присовокупляя тем новые названия класса «самопал». Так свет увидели «обновленные» Lamborghini Diablo, Porsche 911, Ferrari 355, BMW Z3, Dodge Viper и ряд других, менее популярных, марок. Названия машинам были придуманы маловразумительные и абсолютно незапоминающиеся. В любом случае внешность каждого автомобиля легко узнаваема, а изменены лишь незначительные детали кузова.

Размерами же автомобилей, а точнее соответствию их реальным, авторы попросту пренебрегли. Получился настоящий позор. В игре маленький родстер BMW Z3 не уступает по габаритам широченному Diablo, а могучий Viper «построен на одной платформе» с Porsche 911.

Модели машин неправдоподобно сияют и сверкают. Впрочем, такого рода «блеск» не может скрыть заметной грубости форм, наглядно свидетельствующей о том, что на количестве полигонов разработчики экономили, стараясь тем самым повысить быстродействие. Что получается при погоне за двумя зайцам одновременно, знает каждый.

Трассы, на которых соревнуются «угнанные» автомобили, тоже плод дизайнерской мысли программистов. Но это не страшно, это скорее – нормальная практика. Что ж, треки кое-где неплохи. Хорошие кольцевые трассы средней размерности. Плюс – изменяемые погодные условия. Количество автодромов невелико – порядка 9. Для такой игры хватает за глаза.

Симулятор утюгов

Вроде, симулятор, но непонятно, причем здесь аркадные принципы?! Чисто аркадные. Поначалу доступны только два автомобиля, и лишь по мере прохождения игры вы сможете получить доступ к оставшимся. В нормальном симе как? Вот тебе классы автомобилей, вот тебе все автомобили, вот тебе уровни сложности. Выбирай и выигрывай. А здесь? Почему я должен мучаться каждый раз, пытаясь совладать на восьми кругах (много и нудно) со своенравной машиной (это еще ничего) и удивительно глупыми оппонентами? Зачем мне все это? Чтобы в итоге получить очередную пиратскую подделку, которая разве что быстрее предыдущей, но на трассе ведет себя так же. Как приклеенный утюг. Да-да, вам не показалось. Физическая модель GT – жалкое недоразумение, вытекающие из нее принципы управления – примерно то же самое.

Машина не поворачивает. Вернее, она не исполняет того, что подразумевается под поворотом в общепринятом смысле этого слова. Это можно назвать разве что перестроением.

Автомобиль склонен время от времени ехать странно. Как будто ни с того ни с сего начинает «троить» («пяте-





рить») двигатель. Вот, например, несусь я на скорости 250 км/ч и вижу перед собой достаточно пологий подъем. Увидел и забыл, ведь главное – в повороты вписываться. Как бы не так! На этой «вгорке» машина теряет 60 километров скорости! Не менее странно выглядит тенденция к повышенной разгоняемости при спусках со склонов. Даже если клавишу, ответственную за ускорение, отпустить полностью, автомобиль приемисто рванет вперед, вместо того, чтобы, по всем законам физики, тормозить двигателем.

Алгоритм повреждений носит допотопнейший характер. Он теоретический, но на управляемость влияет самым непосредственным образом. Есть индикатор состояния автомобиля в целом, есть индикатор износа покрышек. Если показания индикатора меняются, машина едет хуже, но с виду это - все равно идеально новый, сверкающий всеми боками автомобиль. И это год 1999!

Как уже было сказано, AI оппонентов находится на начальной стадии развития. Девяносто процентов гонки сидеть в напряжении, в каждый поворот входить по идеальной траектории, обгонять этих чайников только для того, чтобы на последнем круге какой-нибудь недотепа выбил тебя в гравий. Нет, это уж слишком.

Красивые тормоза

Выше мы уже обратили внимание на одну деталь графического исполнения игрушки – в чем то примитивные, но изрядно отполированные модели автомобилей. Они нас разочаровали. Но, к счастью, деталь оказалась именно деталью, которая портит общую картину лишь отчасти. Графика GT исполнена на вполне пристойном уровне. Тут нет световых излишеств, упор сделан на реалистичность изображения.

Авторы постарались максимально разнообразить убранство заднего плана каждой из трасс, попутно одев все объекты вдоль треков в правдоподобные фотореалистичные текстуры. Получилось очень даже ничего. Особенно живописно выглядят небольшие лесочки за оградительными сетками. Да и другие детали не оскорбляют взор играющего. Будь то реалистичный асфальт, полупрозрачная пыль и дым или же следы от покрышек на полотне.

Впечатляют погодные эффекты, которые, вкупе со сменой времени суток, способны изменить внешний вид любой трассы. И все вроде бы хорошо... НО! Игра беспощадна к ресурсам вашего компьютера, она жадно поглощает их, а потом, облизываясь, просит еще. Красивые фототекстуры высокого разрешения хотят больше памяти, а объекты вдоль дорог, вместе с обсчетом поведения машин на трассе, желают познакомиться с мощным процессором второго поколения и завести с ним отношения с прицелом на создание семьи.

Убивает престарелая леди, обладательница уставшего хриплого голоса за кадром, которая постоянно призывает то быть готовым, то поскорее завести мотор и включиться в борьбу. Музыка «так себе» – абсолютно серая и невразумительная, но как бы задорная, а эффекты - какие-то дохлые.

Мертворожденная игра

Игра представляла какой-то интерес лично для меня до того прекрасного момента, пока не была запущена. Потом, по мере осознание породы зверя, угодившего в лапы рецензента, пришло быстрое и безболезненное разочарование в произведении Elite, в этой неудачной попытке выпустить Gran Turismo для PC.

В этой игре все наоборот. Там, где должны были быть спортивные автомобили, – непонятные утюги, внешне, но никак не по содержанию их напоминающие. Там, где, по идее, должны находиться напряженные заезды, – утомительная борьба с вялым управлением и чудаковатыми оппонентами. Там, где мы ожидали увидеть красивую быструю графику, – симпатичные, но тормоза.

В игре полно мелких недочетов, как то: медленный интерфейс, глюки во время гонки (я еду третьим, а игра упорно сообщает мне о том, что я восьмой) и т. д. Давайте отнесем Grand Touring к разочарованиям года и будем ждать дальше. Несомненно, что-нибудь стоящее объявится. TOCA 2, например.





Павел Коротов

Field & Stream Trophy Buck

Жанр	Симулятор охоты
Издатель	Sierra
Разработчик	Sierra
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск.
	Windows 95, 98

Дань моде

Ну что, охотнички, как дела на лесных пространствах? Дичь бегает? Это хорошо. А то, глядя на беспрерывную череду симуляторов различных рыбалок и прочих "помешательств", уже и не знаешь, остались ли еще животные на вольных просторах или всех их перебили, уничтожили, перетащили в виртуальные миры.

Вот и Sierra, следуя последней моде, выпустила игру молодого жанра под названием "симулятор охоты на оленей". Называется сие творение "Trophy Buck" и переводится вовсе не как "трофейный бакс" и даже не как "баксы за трофеи". На самом деле, на языке дяди Сэма "buck" означает "олень". И у вас вновь появился очередной великолепный шанс, не отрываясь от стула, почувствовать на себе все (ну, почти все) прелести жизни современного охотника.

■ Половино дело выполнено - олень нойден. Теперь бы только не промозоть...

Мечта охотника

Так что, если чувствуете в себе тягу к истреблению оленей, - вперед, в магазин. С точки зрения человека, который ни разу в жизни не держал в руках охотничьего ружья, в Trophy Buck есть все, о чем может только мечтать настоящий джигит. Огромное множество всяческих орудий с оптическими прицелами и без оных способно удовлетворить любой изысканный вкус. Особо извращенно настроенным эстетам предлагается испытать один из трех видов луков. Если вы сумеете подобраться к оленю на 30 с небольшим метров (радиус дальности стрельбы лука) и сделать точный выстрел, можете считать себя чемпионом.

А всяческие "пустячки", вроде разнообразных "приманивателей", нейтрализаторов запаха и прочего, способны привести в экстаз не только старого оленя, но и матерого ловца.

После тщательного подбора снаряжения вы, наконец, готовы отправиться на охоту. И вот, выходите один вы на дорогу; перед вами - поля с редкими деревцами и еще более редкими оленями. Выглядит это похуже, чем Unreal, хотя системные требования не далеко ушли от короля 3D движков. Поддерживаются всевозможные ускорители трехмерной графики, так что обладателям соответствующих карт посчастливится наслаждаться зрелищем очень реалистичных оленьих трупов.

Вряд ли вам удастся поймать кого-то, если вы будете бегать по всему Техасу, Орегону или где вы там собрались охотиться. За оленем вам все равно не угнаться, а сами из сил выбьетесь быстро. Единственная выигрышная тактика - засесть где-нибудь в местности полесистее и поближе к воде и изредка издавать сексуально привлекательные для рогатой животины звуки. Олени не очень хорошо видят, поэтому, прежде чем бедная тварь раскроет обман, вы сможете прицелиться и нажать на курок. Вернее всего, вам помешает ветер, из-за которого ваши руки весьма ощутимо трясутся. Однако, если вам повезло - забирайте добычу.



■ "Хоть похоже на Россию, только это не Россия"

Разумеется, в игре присутствует и тир, где можно пострелять по неподвижным мишеням и хоть как-то привыкнуть к ружью. Кроме тира, имеется еще несколько похожих друг на друга режимов, в одном из которых (Quick Hunt) есть даже радар, позволяющий легко обнаружить животных. Но это - на любителя легкой жизни. Настоящие же профессионалы играют в Career или Tournament, где ваш результат остается "на века".

Немного о рогатых

Ходят слухи, что искусственный интеллект в Trophy Buck индивидуален для каждого животного. Что ж, с точки зрения человека, никогда на охоте не бывавшего, олени ведут себя довольно реалистично и очень натурально пугаются, когда вы открываете огонь. Они регулярно ходят на водопой, стараются избегать мест, откуда доносится человеческий запах, в общем, бегают "как живые". Всю дополнительную информацию касательно повадок жертв можно получить из очень неплохого хелпа, в который даже встроено несколько видеороликов. Так что, если не найдете в игре ни одного оленя, не отчаивайтесь. Запустите подсказку - узнаете хотя бы, кого вы ищете.

Для тех, кому не нравится охотиться в одиночестве, в игре присутствует опция многопользовательского режима. Так что уже скоро на просторах Интернет возможно появление кланов "охотников", угрожающих истребить все поголовье виртуальных "баков", в чем я им и пожелаю успеха.

Как видите, Sierra вновь выпустила вполне качественный продукт, который наверняка придется по вкусу любителям жанра (интересно, есть ли хоть один такой на просторах матушки-России?). Конечно, стандартные для всех современных трехмерных движков системные требования могут отпугнуть некоторых потенциальных фанатов, тем более что графика в игре ничем выдающимся не отличается. Ну а всем, кто решится купить Trophy Buck, - удачной охоты. С вас виртуальная оленина.

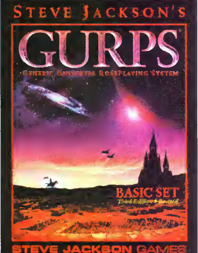



RPG

Chaos Mage

GURPS

General Universal RolePlaying System



Что такое GURPS

Читатель, далекий от мира настольных ролевых игр, мог слышать о GURPS, т.к. именно эту систему собирались использовать в культовой RPG 1997 года Fallout и даже создать отдельный world setting (описание мира) под названием GURPS Fallout.

Автором GURPS (расшифровывается как Generic Universal RolePlaying System - базовая универсальная ролевая система) является Стив Джексон (Steve Jackson). GURPS - не первая его ролевая система. Начиная с 1977 года, им были созданы такие продукты, как Ogre, GEV, Car Wars и Illuminati, которые, однако, не могут сравниться с его последним творением. В настоящее время используется третья переработанная редакция правил (third edition, revised).

Система предназначена для моделирования событий в процессе ролевых игр, подобно AD&D и многим другим. Как показывает опыт использования, она проста для изучения, содержит хорошо структурированные материалы, универсальна и подходит как для моделирования средневековых миров, так и для миров настоящего и будущего. И, наконец, GURPS - это действительно СИСТЕМА, созданная не путем наращивания дополнительных правил, исключений и исправлений, а путем строгой логической разработки, допускающей несколько уровней детализации моделирования, полностью совместимых друг с другом. Начать играть можно с использованием самых общих правил, добавляя, по мере освоения системы, все большую глубину и сложность. Практически *любая* заявка на действие персонажа будет не исправлена в угоду правилам, а наоборот - правила предоставят реалистичный механизм отыгрыша именно этой заявки со всеми желаемыми подробностями.

GURPS строится на ярко выраженном модульном принципе, причем, практически ни одно правило (кроме самых фундаментальных) не является догмой и может быть модифицировано ведущим игры (в GURPS его называют не DM, а GM т.е. Game Master).

Небольшой обзор основных правил

Каждая ролевая система предусматривает процесс генерации персонажа, и GURPS не является исключением. В отличие от AD&D, в этом процессе нет места случайности. Ведущий игру отводит игроку на создание персонажа определенное количество Character Points (CP). На "обычного" человека отводится ~50 CP, начинающий приключенец получает ровно 100 CP. 200 CP и больше - это уже супермен. Character Points распределяются на "покупку" основных и дополнительных характеристик и умений.

Основных характеристик любого объекта моделирования четыре. Это Strength (ST), Dexterity (DX), Intelligence (IQ), Health (HT). Например, все характеристики среднего человека равны 10, изменять их можно в пределах от 3 до 18.

Вторичные характеристики зависят от базовых. Это "усталость" (fatigue), которая изначально (в большинстве случаев) равна ST, а также чувствительность (слух, обоняние и т.д.), зависящая от IQ.

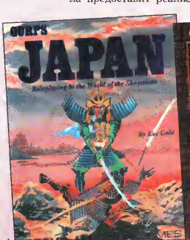
Дополнительные характеристики персонажа разнообразны и зависят только от его индивидуальности. Это могут быть как положительные способности (Advantages), вроде хорошего зрения, привлекательной внешности, иммуннитета к заболеваниям, таланта музыканта, богатства, так и отрицательные (Disadvantages) - слепота, вспыльчивость, фанатизм, упрямство, различные фобии... За приобретение таких отрицательных характеристик начисляются дополнительные CP, которые можно потратить на любые цели. Большинство дополнительных характеристик, подобно основным, определяется при "рождении" персонажа и не может быть приобретено на протяжении его "жизни".

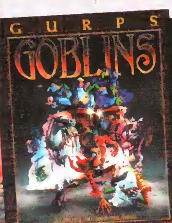
По окончании модуля ведущий игру GM, в зависимости от действий персонажа, может добавить ему некоторое количество CP.

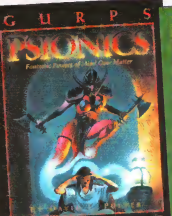
Генерация персонажа с точным подсчетом расходуемых CP - довольно сложное дело, и большую помощь в нем может оказать программа GURPS Character Assistant, которую можно скачать из Internet.

Профессии и умения

В GURPS любое умение (skill), которому может обучиться играющий, рассматривается отдельно. Это может быть и умение ездить на лошади, и драться мечом, и плавать с аквалангом, и ... В каждом из них человек достигает определенного уровня владения, зависящий от основных характеристик (DX - для физических умений, вроде владения оружием или различных примитивных ремесел; IQ - для умений, опирающихся на интеллект,













типа различных наук, сложного ремесленничества и т.п.) и от времени и качества обучения данному умению. Чем выше уровень владения умением, тем больше времени обучения требуется для дальнейшего совершенствования. Для большинства умений есть базовый уровень, зависящий только от основных характеристик человека. Например, я не умею профессионально ловить рыбу. Но я *могу* ловить рыбу, взяв в первый раз в руки удочку, и получать какие-то результаты. Я могу попытаться открыть простой замок, просунув в дверную щель кредитную карточку т.к. я когда-то видел это в детективе по телевизору.

Для некоторых skill'ов базовый уровень зависит от другого умения. Например: умея владеть длинным мечом и взяв в руки короткий, я буду владеть им лучше, чем такой же человек, не умеющий владеть длинным мечом.

В зависимости от заявляемого действия и ситуации, эффективный уровень умения определяется суммой текущего уровня и модификаторов, связанных с конкретной ситуацией. После чего уже и генерится случайное число для определения успешного действия. Для генерации случайных чисел используется шестигранная игровая кость, точнее три таких кости. Это называется проверкой умения (success roll). Чем *меньшее* число выпало, тем лучше. Например, если значения вашего умения ловить рыбу равно 13 (вероятность успеха здесь будет равна 83.8%), а на игральных костях выпало больше, то вы ничего не поймали. Меньшее или равное значение означает успешную рыбалку, значения 3 и 4 (critical success) - исключительно богатый улов, а 17 и 18 (critical failure) - сломанную удочку.

Success Roll - первый из трех видов использования случайных чисел в игровом процессе. Второй - это т.н. Reaction Roll, определяющий первоначальную реакцию NPC по отношению к вашему персонажу. Это случайное число может быть модифицировано за счет привлекательной/отталкивающей внешности, силы обаяния и т.п. Здесь наоборот - чем меньше выпавшее число, тем хуже. Выпадение значения 3 или меньше означает крайнюю враждебность и, как правило, немедленное нападение. Но если получен результат 18 и больше, то NPC пойдет за вами хоть на край света и может отдать за вас жизнь!

Третье использование случайных чисел традиционно во всех RPG: Damage Roll, определяющий наносимые оружием повреждения. Например, такое фантастическое оружие, как Blaster Rifle, наносит 12d (d в GURPS обозначает 6-гранную кость) и для определение вреда от него кубик придется бросить двенадцать раз, а затем сложить эти значения!

Оружие и сражения

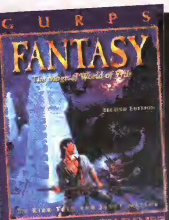
В GURPS Basic Set включено две системы боя: Basic Combat (простая система) и Advanced Combat (продвинутая система). Вторая полностью совместима с первой, но добавляет точную детализацию перемещения участников схватки и несколько новых маневров.

Моделирование происходит на уровне "количество единиц "здоровья" или hit points (далее - hp) у объекта и количество hp, "снимаемых" оружием (далее - вред)". Количество hp зависит от объекта - у людей оно равно HT (но может немного отличаться), у слона может быть 50, у таракана - 1, у современного танка - 600...

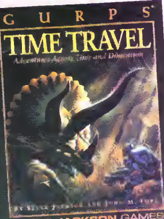
Оружие можно разделить на современное и средневековое. Принципиальным отличием является то, что основной поражающий фактор средневекового оружия зависит от силы владельца, а для современного оружия такой зависимости нет.

Итак, вред, наносимый средневековым оружием, определяется по силе его владельца (есть соответствующая табличка), плюс соответствующий применяемому оружию модификатор. У тяжелого оружия - типа топоров и булав - модификаторы больше, чем у мечей. Например, человек с силой 12 и боевым топором в руке способен причинить (1d+2) + 2 базового вреда соответственно. Если жертва - человек, то ему будет причинен вред от 7 до 15 (есть и другие модификаторы, см. ниже), что для большинства людей смертельно. Падение здоровья до 0 hp не всегда заканчивается смертью. На каждые 5 hp ниже нуля требуется HT Roll, чтобы выжить. Смерть наступает автоматически при падении ко-











личества хитпоинтов ниже -5*HT (т.е. пятикратного исходного здоровья).

Существующие виды повреждений - режущие, колющие или удары - отличаются воздействием на различные объекты. Так, человеческое тело наиболее уязвимо к колющим повреждениям. В свою очередь, удары подразделяются на колющие и рубящие. Разные виды оружия позволяют наносить разные удары. Например, мечом можно и колоть и рубить, копьем - только колоть, а топором - только рубить. От типа удара зависит базовый вред, определяемый силой владельца оружия.

Основная используемая для боевых ситуаций единица времени - секунда (один раунд). За это время участник боя может атаковать, защищаться и передвигаться по определенным правилам. Очередность действий в раунде определяется параметром sequence, зависящим от DX и нагруженности (encumbrance) персонажа.

В начале раунда каждый персонаж или NPC выбирает совершаемое в нем действие. В Basic Combat это может быть перемещение, атака, атака с защитой, полная защита или концентрация (например, для сотворения заклинания). Атакующий сначала определяет успешность своей атаки (проверка на умение соответствующего оружия), защищающийся может активно ей воспрепятствовать (увернуться, парировать оружием или блокировать щитом); если атака была успешной, то определяется нанесенный вред. Компенсировать этот вред помогает броня (damage resistance), например, из 10 hp вреда, нанесенных топором, кольчуга компенсирует 4. Убить человека в полном доспехе кинжалом можно, если только попасть в смотровую щель забрала, а для этого нужны огромные отрицательные модификаторы к умению. Получение ран зависит от выбранного уровня детализации боя - от простых ран в торс и до отрубленных рук и разбитых черепов. Некоторое оружие, например, парализаторы снимает не hp, а единицы "усталости".

Магия и псионика

Каждый игровой мир характеризуется уровнем *маны*: очень много, много, среднее количество, мало (как в нашем мире ;) и полное отсутствие. Способности к волшебству должны быть у персонажа врожденными (Magical Aptitude advantage может быть 1, 2 или 3 уровня). Чем сильнее способности, тем легче творить заклинания. Не имея таких способностей, обычный персонаж может творить заклинания, только если уровень маны в мире средний или выше.

В GURPS заклинания делятся по областям действий на несколько школ (colleges), почти как в AD&D.

Все магические заклинания представляют из себя те же умения, которым нужно обучаться и в которых можно совершенствоваться. При этом, чтобы обучиться более сложным заклинаниям, нужно сначала изучить основные простые. Каждое заклинание характеризуется энергетической "стоимостью" (energy cost). Волшебник временно жертвует на эти цели свои силы (fatigue) или здоровье (hp). Однако существуют заклинания с стоимостью в несколько сотен единиц, творить которые могут только несколько магов сообща и их помощники в течение долгого времени.

Чем лучше изучено заклинание, тем меньше усилий (вплоть до почти полного их отсутствия!) тратится на его сотворение.

Предлагаются также способы модифицировать магию по своему желанию, не нарушая общий баланс системы.

В GURPS псионика (ментальные силы) полностью равноправна с магией. И, на мой взгляд, реализована она удачнее, чем в AD&D.

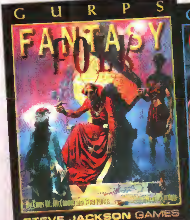
Ментальные силы группируются по своим эффектам почти таким же образом, как и заклинания. Эффективность использования псионики зависит от значения "силы" персонажа (power) в данной дисциплине. Имея в одной из дисциплин силу 1 или больше, можно выучить входящие в нее умения (psionic skills). От их значения зависит качество контроля персонажа над своими способностями. В большинстве случаев псионик, использующий свои силы, вообще не тратит на это никаких усилий. В случаях перенапряжения (попыток превысить свою силу) или при использовании особо трудных умений тратятся единицы fatigue.

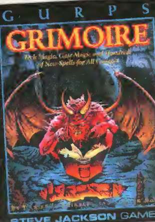
Технологические уровни

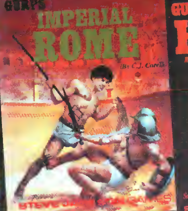
Все миры в GURPS, вне зависимости от их специфики, абсолютно совместимы. Ваш персонаж, прошедший через несколько модулей в высокотехнологическом мире, может попасть (например в результате катастрофы космического корабля) в классический фэнтезийный мир (вспомните о такой CRPG как Albion!). Не могу не поддаться искушению и не привести здесь таблицу т.н. TL (Tech Levels), которыми описывается уровень технологий того или иного мира. Это впечатляет:

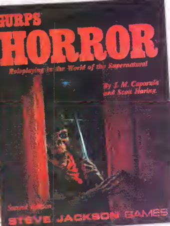
TL	Доступные технологии
0	Каменный век
1	Бронзовый век
2	Железный век
3	Средневековье
4	Ренессанс
5	Индустриальная революция
6	Мировые войны
7	Современный мир
8	Освоение солнечной системы
9	Полеты к звездам
10	Управление антиматерией
11	Силовые поля
12	Антигравитация
13	Преобразование планет
14	Конструирование миров
15	Телепортация
16+	Все, что угодно!

TL нашего мира равен 7, игрового мира разумных кроликов "Bunnies & Burrows" - 0, мира Звездных Войн - 11.









Что нужно для того, чтобы начать играть по GURPS

Прежде всего, нужно прочитать вводную часть в основной книге по GURPS - GURPS Basic Set, либо найти человека, который все это объяснит простым русским языком. После чего можно начинать играть. Да! Совсем забыл - для моделирования случайных чисел вам потребуется 3 шестигранные игральные кости. Безусловно, кроме Basic Set существует еще масса книг, позволяющих обогатить игровой мир, а также обыгрывать сложные ситуации, например битвы армий, но, тем не менее, они не являются необходимыми. Так уж сложилось, что у нас популярнее всего фэнтезийные ролевые игры. Возможно, это следствие доминирования AD&D. Очень полезной может быть книга GURPS Fantasy, полностью описывающая средневековый фэнтези мир, и сборники приключений по этому миру - GURPS Fantasy Adventures I и II.

***

Краткий обзор некоторых книг правил GURPS

Общие правила и их "универсальные" расширение:

Basic Set (Для GURPS это почти то же, что PHB для AD&D), Compendium I и Compendium II (сборники полезных дополнительных правил, расширяющих функциональность системы), Martial Arts, Martial Arts Adventures, Religion.

Фэнтези:

Fantasy (описание фантастического мира Yrth), Fantasy Adventures, Fantasy II, Magic, Magic Items, Magic Items II, Wizards, Grimoire.

Существа:

Bestiary, Fantasy Bestiary, Dinosaurs, Undead, Space Bestiary, Aliens, Fantasy Folk, Goblins, Traveller: Alien Races 1.

Сверхъестественные способности:

Psionics (ментальные силы), Supers (о персонажах с 200 CP и больше), Supers Adventures.

Альтернативные Земли:

Alternate Earths, Technomancer (мир, где магия и технология сосуществуют), Black Ops (X-Files смотрели? Вот это оно и есть).

Путешествия во времени:

Time Travel, Time Travel Adventures.

Киберпанк:

Cyberpunk (мир недалекого и мрачного будущего), Cyberpunk Adventures, Cyberworld.

Научно-фантастический мир космоса:

Space, 2nd. Ed., Space Adventures, Space Atlas (4 книги), Traveller, Traveller: Star Mercs.

Ужасы:

Atomic Horror, Creatures of the Night (о вампирах и оборотнях), Horror, Zombietown U.S.A. (вспомните малобюджетные фильмы ужасов).

Всевозможные страны и культуры:

Aztecs, Arabian Nights, China, Camelot, Robin Hood, Russia (NB!), Middle Ages, Old West, Voodoo, Vikings, Imperial Rome.

Технологии настоящего и будущего:

Vehicles, 2nd. Ed., High-Tech (Технологии ближайшего будущего), Robots, Ultra-Tech и Ultra-Tech 2 (Научно-фантастические технологии), Bio-Tech (Биотехнология)

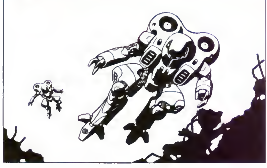
Современный мир:

Special Ops (тайные операции спецназа), Espionage (шпионские войны).

Другие миры:

Bunnies & Burrows (мир разумных кроликов).

Адаптация под GURPS других ролевых систем:



Werewolf: The Apocalypse, Vampire: The Masquerade, Illuminati (это ранняя ролевая система Стива Джексона. Представьте себе, чем бы был наш мир, если бы *все* истории бульварных газет были правдой.)

Ролевое воплощение знаменитых художественных произведений:

Wild Cards (по книге Роджера Желязны), Uplift (сага "Возвышение"), Discworld, Conan (целых 5 книг).

...и это далеко не все.

С чего начать

Для начала можно скачать из Internet бесплатную облегченную версию Basic Set, которая называется GURPS Lite. К великому сожалению купить оригинальные книги правил у нас нельзя (хотя не исключено, что в ближайшее время ситуация изменится. Мы обязуемся держать вас в курсе - прим. Гл. ред.). Приходится довольствоваться ксерокопиями.

Любые вопросы по GURPS вы можете задать в эхоконференции FIDOnet RU.RPGT.GURPS (в Internet это fido7.ru.rpgt.gurps), модератором которой является Денис Тагунов (denis@logos-m.ru).

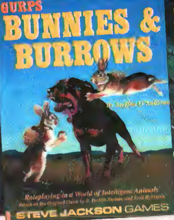
Официальным сайтом SJ Games является http://www.sjgames.com, а его раздел, посвященный GURPS, находится здесь:

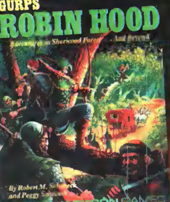
http://www.sjgames.com/gurps.

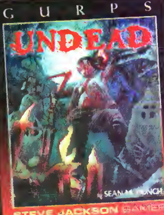
На этом же сайте вы можете найти онлайновый журнал по ролевым играм Pyramid :

http://www.sjgames.com/pyramid.









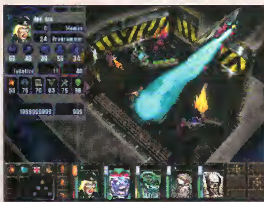
Александр Сидоровский

The Third World

Жанр	RPG/Combat Simulation
Издатель	Activision
Разработчик	Redline Games
Дата выхода	3 квартал 1999 года

Город покрыл собой всю планету. Поля и леса, пустыни и горы превратились в его районы. Огромные тоннели соединяют его материки и острова: Город живет и под водой. Он невообразимо древний — многие думают, что Город был всегда. Он пережил множество войн, эпидемий, природных катаклизмов. Несмотря на это, его обитатели живут в постоянном страхе за собственную жизнь и безопасность близких — Городом правят преступные группировки, постоянно борющиеся за власть над территориями. А за спинами бандитов, в свою очередь, стоят огромные корпорации — синдикаты, истинные вершители судеб огромного мегаполиса.

Еще вроде бы существует законная власть — Совет, состоящий из представителей каждого района и поддерживаемый теперь лишь полицией — отрядами благородных людей, не на жизнь, а на смерть сражающихся с преступным миром. Но даже полиции не под силу установить контроль надо всем Городом.





Подобно крысам, по улицам рыщут небольшие банды искателей приключений — в надежде раздобыть побольше денег и оружия, а также повысить свой авторитет. Ходят слухи, что одна из таких банд жаждет чего-то большего, чем банальное обогащение. Ее бойцы рвутся избавить свой Город от неправедной и преступной власти!

Вы готовы присоединиться к доблестным безумцам, желающим невозможного? Тогда — вперед. И да пребудет с вами удача.

Обитатели "Третьего Мира"

Верно, подобной концепции не реализовано ни в одном из существующих жанров, а значит — перед нами гибрид. На этот раз RPG скрестили с трехмерным тактическим боем, то есть вам предстоит общаться с Третьим Миром (да-да, пресловутый Город называется именно так...) в стиле "почти Incubation". Однако в основе своей игра остается ролевиком. В отличие от стратегии, здесь потеря одного из персонажей влечет за собой фатальные последствия.

В TTW соблюдены все законы классической ролевки: в начале игрок набирает себе персонажей в "партию", затем эти персонажи приобретают новые умения и совершенствует старые, поднимаются в уровне мастерства, находят все более мощные предметы... Все как положено.

Надо отметить, что игровой мир — в смысле тот, который Третий — проработан весьма подробно. Его населяют шесть рас: люди, андроиды, боевые дроиды, фероксы, греки (greks, к жителям Греции отношения не имеют) и дендриты. Названия непривычные, но ведь и игровая среда нестандартная. Вместо эльфодварфовского фэнтезийного мира нам предлагают путешествие в пост-апокалипсическое будущее.

Каждая раса обладает своей историей и отличается набором доступных классов, присущими только ей хорошими и плохими чертами, а также специальными возможностями. Один народ, например, весь поголовно способен к оборотничеству, другой может блистать непомерно развитым интеллектом или силой.

Разнородная пестрота населения Третьего Мира имеет тенденцию объединяться в массу кланов, сект, банд и преступных организаций. И уметь ориентироваться в этой криминально-политически-религиозной солянке жизненно необходимо. Такая сложная социальная структура мира, бесспор-

Те, кто всегда в тени

В игре существует довольно сложная социальная схема. Иногда простое знание ситуации (кто, с кем, почему и за что) бывает очень ценной информацией. Поэтому игроку, окунувшемуся в Третий Мир, необходимо разбираться в его обитателях.

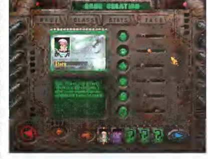
Черная Рука. Банда существует более 200 лет, она пережила все самые суровые законы. Она поставляла алкоголь и табак, когда их употребление каралось смертью. Она поддерживала сеть ночных клубов и заведений сомнительного толка, когда те были под строжайшим запретом. Ее "щупальца" протянуты всюду.

Короли Ада. По сравнению с "Черной Рукой", "Короли" — довольно молодая "организация". Молодежь связывается с ними не ради престижа, а просто от безысходности. "Короли" известны своими поставками наркотиков, но это только часть сферы их интересов. Убийства, вымогательство, рэкет — если что-то приносит доход, "Короли" непременно займутся этим. Они обожают причинять боль и сеять повсюду хаос. Не получив от вас того, что им нужно, они просто убьют вас и этим утешатся.

Братство Анархии. Это так называемое братство — не более чем банда подростков. Они хотят, чтобы их приняли во взрослую жизнь, в то же время рушат все ее устои. На их совести террористические акты по всему Городу, взрывы и воровство.

Последователи Хаоса. Полурелигиозная организация, тесно связанная с Братством Анархии. Некоторые говорят, что Последователи контролируют действия Анархистов. Но обе эти группы посвятили себя разрушению любого порядка вещей, так что разговоры о контроле звучат довольно курьезно. Последователи верят, что Хаос — естественная природа вещей, и разумный порядок должен быть низвергнут во благо Вселенной.

Самураи Южного Берега. Одна из самых многочисленных и сильных групп в Городе, Самураи строго чтут свой кодекс чести. Они занимают большой район на южном берегу Ядовитого Озера. Впуская в свои ряды нового участника, Самураи смотрят в первую очередь на родословную и общественное положение претендента.



но, говорит о серьезности ролевой части игровой среды.

Тайга и джунгли

Авторы обещают создать особую атмосферу огромного агонизирующего города, где правят хаос и насилие. Даже ваши персонажи будут выглядеть как матерые убийцы, одетые в неизвестно как добытые потрепанные боевые костюмы — одним словом, настоящая банда. Этой банде предстоит пройти по захламленным, грязным улицам Города и даже побывать в таких местах, где от жара заводских труб по ночам пылает небо и обычному человеку просто нечем дышать. Но это отнюдь не значит, что вся игра пройдет на фоне однообразного урбанистического пейзажа. Будут и тайга, и джунгли, и обледенелые горы — хоть и непонятно, как они все могли сохраниться на такой перенаселенной и грязной планете.

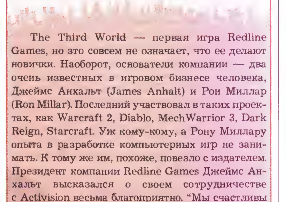
Любопытный момент. Захватывая и удерживая контроль над определенными ключевыми зданиями в Городе, вы сможете получать прибыль и разрабатывать полезные предметы или апгрейды для своей "партии". И это уже чистой воды стратегия.

Движок как фактор играбельности

TTW использует собственный движок Redline Games под названием True Perspective 3D, более подходящий трехмерной стрелялке, чем RPG/Strategy. Он полностью трехмерен, позволяет вращать камеру на 360 градусов, изменять угол обзора, создавать эффекты real-time lighting и многое другое. Но самое главное: каждый раз игра заново создает свой мир: карты, расположение предметов и все остальное. Опыт Diablo показал, что эта черта прекрасно способствует играбельности. Авторы заявляют, что все это вместе произведет революцию жанра (какого именно, они умалчивают).

Не менее тщательно проработан и multiplayer — до восьми человек по локальной сети или в Интернет через бесплатную службу ActivLink.

Выход столь необычной игры намечен на конец года. Будем надеяться, что коктейль из жанров придется по вкусу ценителям каждого из них. По крайней мере, ведущий дизайнер проекта Рон Миллар в этом уверен. Поклонники RPG — говорит он — оценят систему создания и развития персонажей, любители тактики оттянутся, захватывая городские здания и ресурсы, а фанаты action полюбят систему боя в реальном времени и трехмерный движок. Что ж, будем надеяться.



The Third World — первая игра Redline Games, но это совсем не означает, что ее делают новички. Наоборот, основатели компании — два очень известных в игровом бизнесе человека, Джеймс Анхальт (James Anhalt) и Рон Миллар (Ron Millar). Последний участвовал в таких проектах, как Warcraft 2, Diablo, MechWarrior 3, Dark Reign, Starcraft. Уж кому-кому, а Рону Миллару опыта в разработке компьютерных игр не занимать. К тому же им, похоже, повезло с издателем. Президент компании Redline Games Джеймс Анхальт высказался о своем сотрудничестве с Activision весьма благоприятно. "Мы счастливы работать с Activision над Третьим Миром. Они понимают, как делаются игры, и предоставляют нам полную свободу в реализации нашего видения игры. Они также поддерживают нас в плане маркетинга и распространения. Идеальный союз!"



Павел Коротов

Simon The Sorcerer

Жанр	Трехмерный квест
Издатель	Неизвестен
Разработчик	Adventuresoft
Дата выхода	Осень 1999 года Windows 95, 98

Третье измерение

Смерть жанра квестов, похоже, стала одной из любимых тем большинства компьютерных сайтов и журналов. Куда ни ткнешься, везде - "Караул! Жанр квестов мертв! Все играем в action/adventure!". Действительно, с технической точки зрения для квестов наступили тяжелые времена. Трехмерной графике приходится с трудом отвоевывать позиции у двумерной; даже сейчас большая часть новых квестов использует трехмерные фигуры героев и статичные двумерные фоновые картинки.

Но вот от создателей одного из самых забавных двумерных квестов под названием Simon the Sorcerer пришли неожиданные новости. Третья часть этой игры будет сделана на полностью трехмерном движке. Вдохнет ли это новую жизнь в жанр или добьет его окончательно?

Вначале разработчики Simon The Sorcerer 3 планировали сделать игру двумерной, наподобие предыдущих серий. Работа была в полном разгаре, когда выяснилось, что двумерные игры больше никого не интересуют, и ни один издатель не берется за раскрутку такого проекта. Ребята из Adventuresoft хорошенько подумали, почесали в затылках и сказали: "Не очень-то и хотелось!". В результате, почти все наброски были отправлены в корзину для мусора, а разработчики ударились из одной крайности в другую - начали писать полностью трехмерный квест. Но, несмотря на явные успехи в этом начинании, на момент написания статьи издатель для игры еще не был найден.

В качестве графического ядра был взят движок NetImmerse, который используется в другом долгожданном проекте - Prince 3D. "Полная трехмерность" подразумевает трехмерный



мир и трехмерных персонажей. Как первое, так и второе обещают сделать на высочайшем уровне. Например, главный герой будет представлен почти 600 полигонами, а лица всех персонажей будут подвижны настолько, что смогут при помощи мимики отображать любые чувства. Супертрехмерность вы сможете наблюдать по выбору с одной из трех позиций камеры: "из глаз" (Quake, Doom), из-за спины (Tomb Raider, Redguard) или же можно предоставить камере самой выбирать лучший ракурс для показа картинки.

Ветер перемен

Разумеется, смена движка не могла не повлечь за собой изменения внешнего облика персонажей. Мало того, что они стали объемными и полноцветными, изменился сам стиль графики. Старым фанатам разбитного американского подростка будет нелегко привыкнуть к виду больших раскосых глаз главного героя: на оформление игры большое влияние оказала манга - японский художественный стиль, хорошо знакомый нам по мультфильмам и комиксам. Новый неожиданный облик Саймона компенсируется все теми же протертыми джинсами и магическим балахоном - хорошо знакомыми нам аксессуарами начинающего волшебника.

Как известно, первые две части игры были "классическими" point 'n click квестами. Так вот, обещается, что и третья часть не будет содержать в себе ни одного элемента action - фанаты Лары Крофт отдыхают. Непонятно, правда, зачем тогда разработчики рекламируют "возможности главного героя не только бегать и ходить, но и приседать, красться и подпрыгивать"? Тем более что будущий издатель может потребовать от Adventuresoft включения в игровой процесс хоть чего-то более динамичного, нежели логические головоломки и загадки вроде "возьми предмет и отнеси его туда". Как знать, может, мы еще увидим Саймона, прыгающего с лианы на лиану. И тогда - держись, Лариска!





Общеизвестно, что квест без анимационных фрагментов - что Лара Крофт без бюста (тьфу, здесь-то она при чем?). Так вот, все промежуточные сцены в игре будут выполнены исключительно средствами самого движка. Разработчики обещают великолепные мультики с участием полигональных актеров. Что ж, может, здесь-то мы и сможем убедиться в качестве мимики персонажей.

Плохиши возвращаются

Как же могло получиться так, что Саймону вновь приходится облачиться в мантию волшебника? Если вы помните, в первой части игры Саймон впервые попал в магический мир, где добрый волшебник по имени Калипсо обучил американского (в полном смысле этого слова) тинэйджера кое-каким интересным фокусам. Беда в том, что способности Саймона проявлялись совершенно непредсказуемо. Как понимаете, заклинание, произнесенное не к месту, может испортить настроение на целый день. К примеру, встречаетесь вы с девушкой - а тут просится наружу заклинание, превращающее в жабу. И вам обидно, и девушке неприятно.

Но Саймон, как примерный пионер, воспользовался данными ему способностями во благо себе и обществу. Он спас мир от злобного колдуна, Сордида, который хотел - ну кто бы мог подумать! - поработить магический мир. Во второй части Саймону пришлось сразиться с духом Сордида и отправить его на вечный отдых. Третья часть начинается как раз с того момента, на котором закончилась вторая. Сордид опять возвращается для того, чтобы... правильно, снова сделать попытку завоевать мир, причем на этот раз - уже не магический, а реальный. Вы сразу же окунаетесь в новый увлекательнейший (по словам разработчиков) и - самое главное - разветвленный сюжет. Будет ли он настолько разветвленным, чтобы игроку захотелось дойти до конца еще раз? Время покажет.

Отдельного упоминания заслуживает музыка. Это будут не просто фоновые мелодии, привычные нам по большинству компьютерных игр. Композиция будет изменяться в зависимости от действий главного героя, создавать настроение и акцентировать внимание игрока на происходящем на экране событии.

И трехмерен он, и квест

Итак, Adventuresoft сделали смелый шаг: Simon the Sorcerer 3 может стать первым по-настоящему трехмерным, по-настоящему квестом, и - никакого action. Хватит ли у Саймона популярности, чтобы обеспечить игре хороший старт? Не потянет ли на дно тяжелое наследие двумерного прошлого? Сумеют ли разработчики сделать игру увлекательной? Это тем более актуально, что примерно в одно время с Simon должна появиться другая трехмерная adventure - The Real Neverending Story, в которой используется абсолютно другой, новый подход к жанру приключений.

Василий Андреев

The Lady, the Mage, and the Knight

Жанр	RPG
Издатель	Attic
Разработчик	Larian Studios
Дата выхода	Конец 1999 года

Кажется, что давным-давно (а ведь на самом деле - всего-то в прошлом-позапрошлом году!), мы с приятелями мечтали о ролевой игре, в которую можно было бы резаться сообща. Надежды на Diablo не оправдались - слишком уж однообразными были приключения в его мрачных подземельях. Хотелось чего-то такого, чтобы и мой друг, типичный "рыцарь в консервной банке", остался доволен, и я, любитель всяких свитков, предметов и диалогов, не соскучился.

Пришлось играть в стратегии-заменители типа HoMM, да ждать запредельно-далекого в ту пору выхода Baldur's Gate и вечно откладываемого на потом Quest for Glory 5 (эх, знал бы я про волынку, которую Sierra разведет с мультиплейером, сразу бы крест на нем поставил).

Где-то посредине этого ожидания мне впервые попалось упоминание о The Lady, the Mage, and the Knight - ролевой игре на троих. Как же я тогда обрадовался!

Realms of LMK

Делают The Lady, the Mage, and the Knight две немецкие фирмы. Larian Studios известна нам только по довольно средненькой стратегии LED Wars, а вот про Attic любой RPG'шник со стажем знает обязательно. Attic - главные (и единственные) спецы по миру Realms of Arkania, который, кстати, в Германии известен ничуть не хуже, чем Forgotten Realms во всем остальном мире. Правда, в виде "бумажной" RPG фирмы Fantasy Products.

Итак, тот же мир, что и в сериале Realms of Arkania, но где-то далеко и лет за 400 до событий, о которых было изложено в "Риве". То есть, как и положено в волшебной истории, - давным-давно.

Давным-давно...

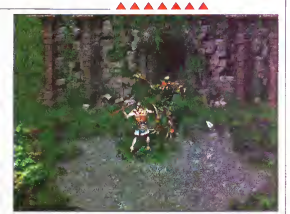
...в эпоху, когда Великие Маги древности еще вели междоусобные войны и мерялись силами, на острове Рулат случилось несчастье. В колдовстве ли было дело, или же в гневе богов, никто не знает, но земля перестала плодоносить, почти все звери вымерли и есть стало нечего.

Герцог Рулата собрал флот и отправил его на материк, чтобы закупить провизию и спасти своих подданных. Но стоило кораблям выйти из гавани, как разразился ужасный шторм, и почти все суда потонули. Лишь нескольким капитанам удалось добраться до материка.

Именно от них три искателя приключений узнали о непонятных и страшных событиях, случившихся на острове, на который, по иронии судьбы, им как раз предстояло отправиться...

Блистательное трио

Характеристики трех главных героев заданы изначально - никакой генерации персонажа нет. Выбрать можно только, кто же будет лидером партии. Лидер полностью переходит в ваше распоряжение, а два остальных героя остаются в значительной мере независимыми и думают самостоятельно - сообразно правилам встроенного AI. Вот и выбирайте, кем управлять, а с кем сосуществовать! Автономия героев гораздо выше, чем, например, компаньонов из Baldur's Gate или Fallout - они не ходят гуськом за главой партии, а делают то, что им подсказывает их скриптовый характер. Скрипты свободных героев



очень сложны и касаются не только боя, но и исследований, настроения, поиска материальных компонентов и артефактов, ремонта оружия, изготовления зелий, сбора информации и прочее, и прочее. В любой момент вы можете временно переключиться на другого персонажа и, например, проверить состояние его здоровья (или инвентори).

Рыцарь

Настоящий вояка, преданный последователь Кора. Главные качества - бесстрашие и прямолинейность, он всегда готов выхватить меч и вступить в битву. Рыцарь мечтает восстановить древние традиции Рыцарей Театра и сделаться Великим Магистром этого Ордена. Однако нет у него ни паладинской харизмы, ни даже видимости оной. Потому единственно доступный для него способ осуществить сие за-



ветное желание - это невероятные подвиги во славу ордена. Вот и ищет он приключений на голову всем злодеям. Остров Рулат, порабощенный злыми силами, - прекрасный полигон для геройских поступков, а потому он с радостью согласился составить компанию направляющимся туда Леди и Магу. Он уважает Мага, но к Леди относится с большей симпатией.

Леди

Разумеется, это Эльфийская Леди. Тонкие черты лица и загадочная улыбка чрезвычайно привлекательны, равно как и затянутый в тугие шелка стан. Проворность, ловкость и изящество характерны для ее расы. Ее главная задача - освободить от проклятия волшебный лес. Однако она вряд ли сообщит хоть что-нибудь об этом остальным членам партии, дабы не подвергать эльфийские поселения дополнительной опасности. В сражениях Леди предпочитает стрелять из лука, но вообще-то гораздо больше интересуется не убийствами, а лечебной магией. Молчаливый волшебник и грубый рыцарь, с ее точки зрения, -



не самые лучшие компаньоны. И все же, за неимением лучшего... А сейчас ей очень нужна любая помощь.

Маг

До последнего времени мудрому волшебнику удавалось избегать поединков и битв и все силы посвящать исследованиям магических искусств. Но вот одним прекрасным утром он проснулся не в своей постели, а на голой земле, не имея ни малейшего представления, как он туда попал. Отрывочные воспоминания что-то говорили о Рулате, так что, встретив Эльфийку и Рыцаря, отправляющихся на этот остров, он решил составить им компанию. Харизма помогает Магу в нужные моменты казаться дружественным, а заключенная в нем колдовская сила - грозным. Его опыт не дает забывать об осторожности и помогает всякий раз, когда дело касается волшебства, загадок или интриг - тогда, когда грубая сила оказывается бесполезной. Отношение мага к сражениям не изменилось, но если уж боя избежать не получается, он постарается



оказаться рядом с рыцарем, чтобы в нужный момент прийти ему на помощь.

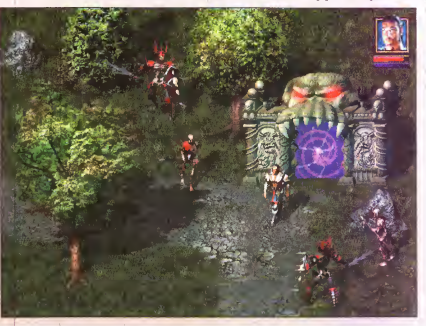
Итак, герои выбраны, и могут выйти в мир, осмотреться и порадоваться тому, насколько он прекрасен.

Многострадальная графика

Изначально The Lady, the Mage, and the Knight писалась под 8-битную графику, но в какой-то момент разработчики взглянули в окно и поняли, что число битов пора удваивать. И всю игру пришлось переписывать от начала до конца. Это было мудрым решением (достаточно посмотреть на картинки), но сроки выпуска пришлось перенести. Недавно Attic и Larian Studios снова спохватились и теперь собираются вводить поддержку 3Dfx. С одной стороны, ускорители - это уже почти веление времени, а с другой, мы рискуем не увидеть игру даже в следующем году. Оставим вопрос об ускорителях и рассмотрим то, что уже есть.

В полуизометрической проекции перед нами единой картой разворачиваются десять тысяч hi-колорных экранов 640x480 (на быстрых машинах - 1024x768). Перемещаться в любую сторону можно совершенно свободно, без постоянного обращения к диску и заставок с градусником, сообщающих, что "Game Loading". И удобно, и правдоподобно.

Заметно динамическое цветное освещение и подвижные тени. К смене дня и ночи мы все уже привыкли, а вот на утренние и вечерние сумерки стоит обратить особое внимание - это пока еще деликатес. Правда, они, равно как и цветной туман, сопровождающий особо ответственные магические действия, возможны только при наличии MMX-процессора. Есть еще несколько удивительных особенностей. Во-первых, на одном и том же экране внутри домика может быть светло от факелов, а на улице вокруг стоять глубокая ночь. Во-вторых, все предметы, персонажи и световые эффекты отражают-





ся в зеркалах и в воде - лужах, реках и озерах. И обязательно обратите внимание на физиономии героев - какой рендеринг, а! Со времен Fallout не встречал ничего подобного.

Дыхание жизни

Вам никогда не приходилось задумываться над тем, почему главные герои многих РПГ без труда разносят в клочки страшных, ну, например, гоблинов, но не могут передвинуть или отбросить в сторону жалкую зловредную табуретку, которая чудовищно мешает во время боя в какой-нибудь таверне? Или почему все столы, стулья и бочки в домах (а также большинство коряг в лесу и камней на берегу реки) ведут себя так, будто их кто-то заботливо прибил гвоздиками? Ответ прост: потому что разработчики не позаботились об интерактивности окружающей среды.

В The Lady, the Mage, and the Knight все будет иначе. Предметы, которые, теоретически можно было бы переместить и использовать, можно действительно перемещать и использовать. Все - от топора до черепа - при использовании издает соответствующий звук и подчиняется законам игровой физики. Камни тонут, а деревяшки нет, выпущенные стрелы не улетают в иное измерение - падают и лежат как миленькие, пока их не подберут.

Многое в The Lady, the Mage, and the Knight можно изготовить руками героев, причем все операции продуманы с немецким занудством. Например, налив в пустую бутылку воды и добавив зеленой краски, вы получите жидкость, по цвету не отличающуюся от хитолечебного эликсира, но без целебных свойств. Подделку можно кому-то продать, или - по незнанию - купить. Добавьте необходимые травы - и получится лечилка. Если же в зеленый раствор добавить бесцветный яд, то фальшивый эликсир приобретет диаметрально противоположные свойства.

Каждую задачу можно решить несколькими способами и воспользовавшись средствами любого из трех персонажей (за исключением тех случаев, когда специально требуются объединять усилия героев, что интересно само по себе).

Чтобы вписаться в такое интерактивное окружение, приключенцам придется всячески поддерживать себя в форме - спать, есть, а также, например, сушиться, если они промокнут и т.д. На поведение, состояние и боевой дух вашей команды влияют даже такие мелочи, как не вовремя закрытая перед носом гордого рыцаря дверь таверны.

Бестии и прочие NPC

Обитатели мира The Lady, the Mage, and the Knight - 80 разумных и разговорчивых NPC и несчетное число типовых зкспоносных монстров (всего 40 видов) - живут в реальном времени и продолжают заниматься своими делами даже тогда, когда главных героев поблизости нет. Ведут независимые исследования, дерутся между собой, меняются предметами, распространяют информацию и перебираются с места на место. В седьмой Wizardry подобным образом NPC передавали друг другу карты.

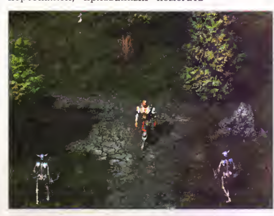
Вступать в диалоги с NPC позволено всем членам вашей партии, и зтим стоит пользоваться. Часто тактичная Леди может выведать больше, чем грубый мужлан Рыцарь, а интеллигентному Магу лучше не пытаться заговаривать с бандитами. При разумном подходе к беседе, некоторые NPC могут настолько проникнуться правильно выбранными ответами на дереве диалогов, что даже захотят присоединиться.

Бои с участием Леди, Рыцаря и Мага происходят в реальном времени, причем ваши компаньоны действуют самостоятельно, без непосредственного управления и, в зависимости от условий, сами выбирают наиболее подходящую тактику. Монстры тоже не лыком шиты, прекрасно осведомлены о том, кто чего умеет, а чего - нет, и стараются показать себя с лучшей стороны. Или наоборот, не показывать, а взять и загасить вам факел, дабы узнать вас поближе в более интимной обстановке. Да, разбираться с умниками в реальном времени - задачка не из легких.

Не мультиплейером единым?

В начале статьи я писал, что The Lady, the Mage, and the Knight для меня была, прежде всего, игрой на троих. Увы, о мультиплейерном режиме известно лишь то, что каждый из трех игроков будет управлять одним героем и что поиграть удастся как через IPX, так и через TCP/IP. Не густо.

О самом, на мой взгляд, главном - о взаимодействии трех столь разных персонажей, призванных помогать



друг другу, - ни слова. Например, смогут ли Леди, Маг и Рыцарь разойтись в разные стороны или же так и останутся по рукам и ногам связанными рамками сюжета с условием приключаться совместно до самой смерти? Да и будет ли коллективная игра отличаться от индивидуальной? Разработчики молчат, а это значит, что они либо придумывают нечто совсем оригинальное, либо... хотят, чтобы о коллективной игре просто-напросто забыли.

Предположим худшее: мультиплейера нет и не будет. Окажется ли The Lady, the Mage, and the Knight достойна внимания? Безусловно, того, что задумали Larian Studios и Attic, хватит надолго. Может быть, кого-то и оттолкнет чрезмерная детализация (вроде описанного приготовления зелий), но ведь есть же любители кормить героев на каждой стоянке и вручную точить мечи после каждого боя. А тут такие возможности!

А теперь представьте, что коллективная игра все же будет. Неужели хит? Весьма вероятно.

▲

Павел Коротов

The Real Neverending Story

Жанр	Adventure/Action
Издатель	Неизвестен
Разработчик	Discreet Monster
Дата выхода	Сентябрь 1999 года
	Windows 95, 98

Спасатели, вперед!

"Бесконечная история" - так называется популярный роман-сказка, написанный в 1979 году Михаэлем Энде. Вообще-то, сверхпопулярность произведения еще не гарантирует качество игры: большая часть бюджета может уйти лицензирование названия, а оставшуюся работу профинансируют по остаточному принципу. Но, судя по информации от разработчиков, - немецкой компании Discreet Monsters - The Real Neverending Story станет не просто обычным трехмерным action.



Раз уж разработчики принялись за компьютерную обработку всенародно любимого романа, грех было не взять за основу увлекательный сюжет. Волшебный мир Фантазии находится под угрозой уничтожения. Этому миру угрожает Ничто (не в том смысле, что ему ничего не угрожает, это угрозу так зовут - Ничто). Единственное, что может спасти волшебную страну - секретный амулет, с помощью которого надо изменить имя повелительницы Фантазии, девочки-императрицы (Childlike Empress).

Как ни странно, именно вы и были выбраны Спасателем сказочного мира. Но явились вы туда не один. За вами, никем не замеченное, в страну проникло Ничто. Воспользовавшись способностью перевоплощаться, оно приняло форму Спасателя и выкрало бесценный амулет. Естественно, вы были обвинены в краже и измене и брошены в темницу. Теперь ваша задача - доказать, что вы - не верблюд, а, точнее, что верблюд - не вы. Для этого надо выбраться из подземелья, вернуть амулет и уничтожить Ничто. И всего-то! Вам будет помогать ваш "напарник" - дьяволенок, который почему-то считает вас своим братом-близнецом (похож, ой, похож). Благодаря этой назойливой зверушке вы еще не раз попадете в неприятные переделки и наживете беды на свою голову.

Конечно, сценарий может показаться примитивной сказкой, однако этой сказке уже удалось завоевать любовь взрослых и детей во всем мире. Сюжет игры, однако, имеет не так уж и много общего с книжным. Единственное, что их роднит, - это место действия. Пять миров, из которых состоит Фантазия, наверняка порадуют и видавшего виды игрока, и книжного фаната.

Новые картинки о главном

А теперь - самое главное. Нет, на этот раз я не о сюжете, хотя он и играет одну из ключевых ролей в будущем успехе игры. Я о графике. Трехмерной графикой сейчас никого не удивишь, а вот ее использованием в жанре adventure удивить еще можно. Ведь The Real Neverending Story собирается стать чистейшей воды adventure с элементами action. Причем, судя по обещаниям разработчиков, здесь будет ровно столько от каждого из жанров, сколько захотите вы.

Для игры специально создается и сейчас доводится до ума трехмерный движок, точнее, даже два трехмерных движка: один - для закрытых, другой - для открытых пространств. Эти два движка должны быть так хорошо подогнаны друг к другу, что игрок не сможет заметить, где заканчивается действие первого и начинаются владения второго. Движок, используемый в помещениях, позволяет добиться эффектов вроде цветного освещения и динамических теней. Кроме того, сейчас авторы игры работают над добавлением оригинальных спецэффектов. В качестве примера таких "наворотов" можно привести зал, состоящий целиком из хрусталя.

Для открытых пространств предусмотрено изменение погодных условий и прочие милые "фенечки". Но самое главное - то, что с помощью этого движка можно будет создавать действительно гигантские пространства и легко добавлять новые территории. Насколько гигантские и насколько легко? Подождите выхода игры - увидите.

A big big adventure

Все эти спецэффекты обещают встроить в игру так, что вы будете думать не том, как все здорово реализовано, а о красоте самого мира Фантазии. Ведь в Фантазии возможно все, и Discreet Monsters стремятся к тому, чтобы стали реальностью просто удивительные features - например, в игре можно будет видеть... сны. Представьте себе: вы засыпаете, а снится вам не грохот кос... тьфу, в общем, снится вам какое-то приключение в мире, совершенно не похожем на все миры Фантазии. Или в похожем, но отличающимся



The Neverending Story theme song

Turn around, look at what you see
In her face, the mirror of your dreams
Make believe I'm everywhere, living in your eyes
Written on the pages is the answer to our neverending story

Reach the stars, fly a fantasy
Dream a dream, and what you see will be
Lives that keep their secrets will unfold behind the clouds
And there upon the rainbow is the answer to our neverending story

Show no fear, for she may fade away
In your hand, the birth of a new day
Lives that keep their secrets will unfold behind the clouds
And there upon the rainbow is the answer to our neverending story

какими-то ключевыми моментами. Это может быть как длинный "многосерийный" сон со своим сложным сюжетом, так и мини-игра, вроде гольфа. Но в любой момент вдруг может понадобиться ваше присутствие в "реальном" мире. Вам срочно придется искать способ проснуться. Звучит странно? Сам знаю, действительно странно, как и все в Фантазии.

Игра нелинейна: вы сможете добираться до финала различными путями, да и концовок будет явно больше чем одна. К тому же, в игре будет полно мест, которые вовсе не обязательно посещать для ее прохождения; видимо, предусмотрены и просто секретные комнаты, наподобие тех, что частенько встречаются в трехмерных action.

И все-таки, все-таки Neverending Story прежде всего - adventure. Здесь не будет уровней - вся Фантазия представляет собой единый мир. А чтобы игроку не стало скучно, после каждого ключевого момента развития сюжета он сможет насладиться "впечатлениями". Судя по всему, их преподнесут в виде неинтерактивных роликов, сделанных средствами самого движка.

Общение - свет

От того, как вы станете общаться с персонажами, будет зависеть их отношение к вам. Можно дойти до конца, даже если вы будете убивать всех на своем пути, но это будет очень и очень трудно. В игре учитывается параметр под названием "карма". От него-то и зависит отношение к вам других персонажей. При любом раскладе, общения вам не избежать. Даже во время боя вы сможете бросить противнику какую-нибудь фразу, которая может шокировать его или сбить с толку. Представляете себе, замахивается на вас противник топором, а вы ему цедите: "№"%;№№;:!!" Враг повержен и бежит!

Разговоры в Neverending Story (в отличие от множества других квестов и adventure) ведутся очень необычным способом: вы выбираете не то, ЧТО ответить компьютерному персонажу, а КАК ему ответить, с какой интонацией это преподнести (нечто похожее было в сериях о Tex Murphy: Under A Killing Moon, Pandora Directive, Overseer). Даже то, с каким видом вы говорите, влияет на ход беседы. Если же вы общаетесь с персонажем, повернувшись к нему спиной, да еще и держите в руках оружие... Можете хоть признаваться в любви - в искренность ваших намерений вряд ли кто поверит.

Еще, еще!

Но и это еще не все! Пять миров? Нелинейность сюжета? Ха! Этим сейчас никого не удивишь. Ну, пройдете игру два, ну, три раза. И все? А что вы скажете насчет шестого, online-мира, события в котором будут зависеть от того, как пройдет игру каждый из Спасателей Фантазии? Интересно, во что это выльется? Поверьте, мне интересно не меньше вашего. Но пока разработчики хранят молчание, намекая на то, что это будет настолько интересным и новым, что они боятся, как бы конкуренты не скопировали идею.

Компьютер же для всего этого великолепия понадобится не фантастический, а вполне реальный. Пока в минимальных требованиях упоминается Pentium 166 с акселератором трехмерной графики. Но, скорее всего, до сентября эти требования успеют измениться, и не единожды.

Revolution NOW!

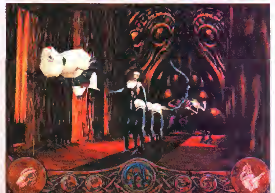
Итак, великолепная графика, качественная музыка и звуки, увлекательный игровой процесс, который, наверняка придется по вкусу любителям и квестов, и RPG, и action, перспектива совершенного нового типа online игры и оригинальность, которой так недоставало играм последней пятилетки. Супероригинальность, которой мы не видели, по меньшей мере, со времен старых добрых 80-х.

Чего еще не хватает? Пока не хватает только готовой игры. Сможет ли относительно молодая компания "поднять" абсолютно оригинальный проект, который обещает стать игрой тысячелетия? Тем более что это - их первый проект. Вторая угроза исходит от самой идеи игры. Авторы планируют дать геймеру такую свободу действий, которой у него никогда не было. Не окажется ли это слишком сложным и скучным? Не будут ли цели игры слишком размытыми и неочевидными, а игровой процесс - слишком тяжелым?

Но, несмотря на все эти подводные камни, уже сейчас издатели всего мира проявляют интерес к небольшой немецкой фирме. Планируется перевод игры на 15 (!) языков. И, похоже, разработчики на 100 % уверены в успехе. По их словам, уже сейчас дизайнеры работают над тремя дополнительными миссиями, а группа сценаристов корпит над сюжетом для сиквела.

Однако, несмотря на оптимизм сотрудников Discreet Monsters, срок выхода игры может быть перенесен еще раз, на сей раз на Рождество. И тогда - трепещи, мир! - если удастся реализовать все фантазии разработчиков и не напороться на "подводные камни", у вас есть реальная возможность встретить 2000 год в Стране Фантазий.







Дениска Киселев

Summoner

Жанр	RPG
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Volition Inc.
Дата выхода	Неизвестна

Жанр RPG в последнее время находится в фаворе у разработчиков. Совсем недавно нас попотчевали Return to Krondor и Baldur's Gate, а теперь вот фирма Volition обещает удивить всех и вся полностью трехмерной RPG.

После выхода Descent: Freespace, игры, перевернувшей преставление общественности о космических симуляторах, в мастерстве программистов Volition никто не сомневается. Те же, уверившись в своих силах, решили провернуть похожую мини-революцию и в жанре RPG. Ведь всех существующих представителей данного семейства, использующих в полной мере 3D графику, можно пересчитать по пальцам одной руки. И нарисовалась



картина а-ля "Будем ваять RPG, как все, но сделаем ее полностью трехмерной, везде налепим красивых логотипов 3Dfx only & Forever, похвастаемся классными спецэффектами и начнем продвигать в массы процессор PII. Нет такого? Жаль-жаль, значит, вам придется наслаждаться нашим творением на маленьком экранчике в 320x200. А что же вы хотели?! Революционная технология (tm), RPG нового поколения (tm)". И дальше в том же духе.

Родился героем - в кустах не скрыться

Мир Summoner - Medeva - на 80% построен в соответствии со сводом правил AD&D (да-да, здесь есть и гоблины, и големы, и драконы, и нежить). Главный герой отмечен особым даром вызывать духов, как Добра, так и Зла. "Властелины Духов" обладали гигантской силой, они разрушали империи, а иногда и бросали вызов самим богам. Магические силы рода передаются из поколения в поколение, и все члены касты "Властелинов" с рождения отмечены магическим символом власти над духами.

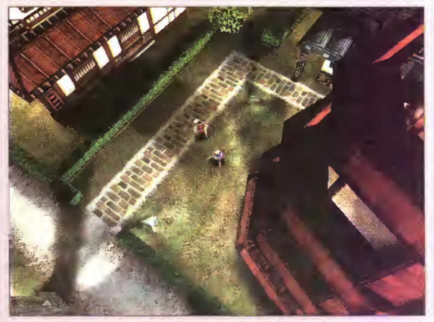
Главный герой, Джозеф, с детства боялся своего дара власти над духами. Фатальной оказалась первая же попытка применить магические способности на практике - Джозеф хотел спасти свою деревню от нападения вражеского отряда, но что-то там напутал; вызванный им демон уничтожил добрую половину односельчан, не оставив от самой деревни камня на камне.

Соплеменники изгнали Джозефа и запретили ему возвращаться в родные пенаты. Изгнанник же дал клятву никогда больше не пользоваться своим ужасным даром. Однако судьба распорядилась иначе. Джозеф попал в послушники к мудрецу Yago, который открыл ему тайну четырех колец. "Властелинам Духов", дабы оградить себя от дальнейших домогательств Зла, требуется четырех магических кольца.

В пути Джозеф встречает трех товарищей, наделенных "умом и сообразительностью". У четверки явно вырисовываются общие интересы, и отныне и до нажатия exit "вас мало, но вы ходите табуном". Поподробнее о знакомых: Flece - циничный жулик и ловкий вор, выросший в узких и темных переулках городка Lenele; Jekhar - суровый воин, потерявший всех своих родных и близких во время неудачного опыта Джозефа, который жаждет возмездия; Rosalind, послушница ордена Iona, пожалуй, второй по важности персонаж в игре, колдунья и клерик в одной юбке. Эта вот живописная компания, по версии разработчиков, "всех сделает" и таки найдет магические кольца. Но против законов Мерфи не попрешь: "нежданно-негаданно" на сцене появляется еще один персонаж - тот самый демон, вызванный когда-то юным Джозефом. Монстру, видимо, понравился вкус крови, и решил он обзавестись целым складом бутылок с этим деликатесом. Проще говоря - поработить мир, воздвигнуть диктаторское правление, начать строить комуномонстризм и прочее. Идеи свободы еще не окончательно выветрились из головы четверки, и решили они пойти на демона. Так прям ему и сказали: "Иду на Вы!".

Легенда на гране реального

Что действительно впечатляет в Summoner, так это детальнейшая проработка игровой вселенной. И если предыстория и сюжет игры дает множество поводов для насмешки (да и кольца явно у Толкиена "позаимствовали"), то к мифам, легендам и истории мира - на бульдозере не подкопаешься. Мир Summoner делится на два континента: Medeva, стилизованную под средневековый Китай, и Orenia, аналог Западной Европы во времена еретиков. На Medeva расположен еще один интересный географический объект - остров Iona. Согласно легенде, морской бог воздвиг на дне океан великолепный замок для своей дочери Iona. Но не заладилось у тамошнего Посейдона отношения с богиней смерти Nga. Явилась как-то раз старуха к возлюбленной бога и сказала: "Пришло твое время. Пошли, мол. Харон





заждался, Цербер скулит". Да только как пришла богиня смерти Nga, так и ушла ни с чем. Потому как против бога морей не попрешь. Но душу-то ой как хочется. Пришлось Nga пойти на сговор с богом Земли, чтобы тот наказал строптивого водяного. Тот и рад стараться - поднял замок Ионы из глубин океана на недосягаемую высоту. А девица-то - русалка, без воды совсем "помирай". Нет повести печальнее на свете, чем повесть о Ромео и Джульетте...

И это лишь один миф вселенной Summoner. А ведь их там - десятки, и любой маленькой киске дано литературное и физическое обоснование, да так, что комар носу не подточит. Всего же в мире Summoner будет около 10 различных location'ов. Для каждого из них будет отдельный макрооквест, а простые задания, получаемые по ходу развития сюжетной линии, я даже и считать не буду. Скажу только: много их.

Хорошие программисты - залог успеха. Движка.

В графическом оформлении Summoner талант программистов из Volition проявился в полной мере. Нам обещают полностью трехмерный движок. Да-да, спрайты отсутствуют как класс, никаких пережитков прошлого. Помнится, 3D движком могла похвастаться разве что Final Fantasy 7, но ее зарезали пиксельные фоны. Так вот, в Summoner весь игровой мир формируется так же, как уровни в Half-Life или Quake. Детализированные полигонные структуры и радующие глаз текстуры - все это, хотя и не слишком тянет на правду, все-таки дает некий повод надеяться на светлое будущее.

Отдельная гордость разработчиков - анимация и детализация персонажей. Используются все достижения 3D моделинга, начиная от Motion Capture и заканчивая скелетной анимацией а-ля Half-life. Согласитесь, такой тщательный уход за монстрами и персонажами больше подходит под описания навороченного FPS, но уж никак не RPG.

Spell'ы и Summon'ы... Ммм... Слишком хорошо, чтобы быть правдой. Обещают выжать из 3D ускорителя все, на что он способен, и воссоздать перед вашими изумленными глазами реальную картину магической стихии. О таких мелочах, как динамическое освещение, туман и прочее можно даже не упоминать - их будет, и будет много.

Обещано великое множество оружия, предметов, заклинаний и, разумеется, противников, на которых все это можно будет испробовать. Впрочем, авторы считают, что постоянное совершенствование боевого арсенала не станет единственной целью игрока.

Гибкая система боя. Это уже не просто Hack&Hack&Hack наподобие Diablo. Нет, это своя собственная боевая система, отчасти пошаговая, отчасти real-time'овая. От игрока не потребуется молниеносной реакции, лишь определенное количество серого вещества будет способствовать успешному зарабатыванию EXP'ов. С повышением уровня увеличиваются характеристики героя, появляются новые заклинания и... Да что я вам тут систему AD&D расписываю?! В этом отношении Summoner придерживается очерченных жанром рамок.

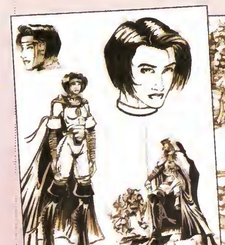
Оружие, броня и прочая ерунда - на любой вкус. "Только здесь, только у нас, только сейчас, более 1000 непонятно зачем сделанных Item'ов!" - кого сейчас удивишь этим высказыванием?

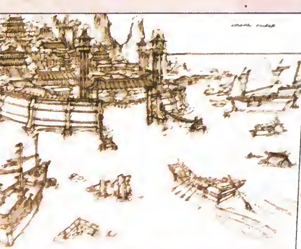
Ну и, наконец, какая RPG без multiplayer? И если еще три года назад эта фраза звучала, как пошлый анекдот, то сейчас любая игра без многопользовательского режима изначально обречена на провал. Здесь нам обещают золотые горы в смысле интересности и поддержку всех мыслимых и немыслимых протоколов в отношении совместимости. Volition даже всерьез подумывает об открытии своего сервера а-ля BattleNet от Blizzard.

Хочется верить

... что Summoner пополнит не слишком объемный список появившихся в последнее время хороших RPG. Хочется надеяться, что страшилка о системных требованиях в начале статьи - не что иное, как прогноз полного циника и пессимиста. Хочется уверовать в то, что разработчики найдут издателя своему детищу, и программисты не останутся без хлеба с маслом. Хочется...

Хотеть не вредно.







WerWolf

Return to Krondor

Жанр	RPG
Издатель	Sierra
Разработчик	7th Level, PyroTechnix
Требуется	P 166MMX, 24 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM
	Windows 95, 98

Здравствуй, читатель! Если ты следишь за публикациями "Навигатора", то наверняка знаешь о том, что за последний год на рынке появилось довольно-таки много неплохих RPG. Так уж вышло, что среди них - множество продолжений хитов давно минувших дней. Будто сговорившись, большинство издателей предпочло опереться на проверенные временем бестселлеры, а не искушать судьбу экспериментированием с новыми идеями. Вот и Return to Krondor от компании Sierra Studios, который ожидали больше трех лет, является сиквелом нашумевшей Betrayal at Krondor.

Как известно, в RPG сюжетная линия играет весьма важную роль, и часто неплохие игры страдают от отсутствия хорошо продуманной истории. Этого недостатка напрочь лишены игры сериала о Крондоре, созданные по мотивам произведений Рэймонда И. Фейста. Четырнадцать книг о приключениях мага Пага, вошедших в серию Сага о Войне Врат (Riftwar Saga), прочно удерживают лидирующие позиции по продаваемости в США. Писатель-фантаст Фейст в одном из интервью высказал идею об участии читателя в динамичном развитии событий и вовлечении его в мир фантастики как активно действующего героя. Сказано – сделано. В 1993 году выходит игра Betrayal at Krondor, созданная в соавторстве с Фейстом, которая полгода удерживается в двадцатке лучших игр. Опыт оказался столь успешным, что в 1994 году фантаст заключает соглашение о совместном создании продолжения с фирмой 7th Level. За время, прошедшее с той поры, поменялся состав разработчиков, изменился движок и сюжет. Но вот, наконец, игра увидела свет, и, похоже, оказалась достойной своей предшественницы.





Место и время действия

Итак, наша история начинается...

На планете Мидкемия, которая является местом действия большинства книг Саги о Войне Врат, раскинулось могущественное Королевство Островов, граничащее с Империей Великого Кеша. Королевство процветает, его территория охватывает целый континент, омываемый Морем Королевства с востока и Безбрежным морем с запада. Война с цуранами, воинственными завоевателями из другого мира, победоносно завершена. Изгнан Моредел, и на Западных землях Королевства воцарились мир и спокойствие. Четыре счастливых года принц Арута кон Дойн правит из Крондора – столицы Западных земель.

Старый маг Калган, верно служивший двум поколениям предшественников принца Аруты, решает удалиться от дел и отправиться к своему ученику Пагу в Стардок. В качестве замены Паг посылает на службу принцу лучшую из своих учениц - благородную леди Джазхару. Встретить кешианку Джазхару поручено сквайру Джеймсу, бывшему крондорскому вору по прозвищу "Джимми-Рука", а ныне - другу и доверенному лицу принца Аруты.

Как все реализовано

Несомненно, деятельное участие профессионального писателя-фантаста в процессе создания игры обеспечило ей захватывающую сюжетную линию. Это с одной стороны, с другой – она же лишила игрока свободы выбора. Не получается быть плохим или безразличным, невозможно создать команду или хотя бы сгенерить собственного персонажа, нельзя проигнорировать большинство квестов и игровых событий. Необходимо придерживаться строгой линии поведения и следовать задумке автора. Все повествование разбито на главы, и запросто перескочить в следующую главу или вернуться в предыдущую нельзя. Такова плата за "книжность" сюжета. К чести создателей, следует заметить, что игра вовсе не является линейной. У игрока есть возможность переиначить события сценария по времени, но зто, обычно, приводит к исчезновению целых сюжетных кусков. Некоторые из опциональных квестов настолько органичны, что при первом прохождении игры кажутся обязательными (вот где сказывается участие мастера-фантаста!). В общем, по части сюжета претензий нет...

Игра реализована на трехмерном движке True3D. Если помните, Betrayal at Krondor тоже была трехмерной. Тогда, в 1993-ем, зто было ново и всем очень понравилось. На сегодняшний день применение 3D-технологий в стратегиях и RPG – вопрос спорный. Конечно, световые эффекты смотрятся хорошо, а вот кубизм пейзажей и героев в стиле картин Пабло Пикассо немного раздражает. Но время дискуссий по зтому поводу пока не пришло. В целом, все смотрится неплохо, а о недостатках True3D скажу ниже. Управление организовано методом интеллектуального курсора (smart mouse). Это еще одно модное, но весьма спорное "нововведение".

Каждый персонаж характеризуется показателями Силы (Strength), Ловкости (Agility), Выносливости (Stamina), Сообразительности (Reason) и Харизмы (Charisma). Эти характеристики постоянны и могут изменяться лишь на некоторое время при помощи магических предметов или зелий. Основные боевые параметры, Defend и Attack Value, зависят от брони, оружия, веса таскаемых героем шмоток и умений (skills). Собственно, в распределении дополнительных очков (advancement points) по скиллам и состоит вся "ролевость" Return to Krondor. Умений всего двадцать два. К ним же принадлежат и знания "путей" магии. Есть еще один оригинальный параметр, определяющий поведение персонажа в бою, – Attack Style.

Система заклинаний состоит из шести разделов: Огонь (Fire), Штормы (Storms), Перемены (Change), Разум (Mind), Жизнь (Life) и Святость (Divine).Четыре первых доступны магам, а два последних – жрецам. Каждый раздел содержит по десять заклинаний, используемых по стандартной схеме для лечения, нанесения повреж-



дений противнику или усиления боевых характеристик соратников. Сила воздействия возрастает с уровнем колдуна. Кастовать можно быстро, но существует вероятность ошибки, и тогда мана тратится впустую. Другой вариант - медленный и безошибочный - занимает вдвое большее время, но, если концентрация мага нарушена (например, злой противник приголубил топором во время кастования), результат - тот же.

Весьма многообразна система алхимии, в наличии - масса различных компонент для производства всевозможных мазей, смол, масел и зелий. Но для создания potion'а одних только компонентов недостаточно. Нужна еще и переносная лаборатория, позволяющая все это плавить-смешивать-выпаривать, и время, дабы все эти манипуляции произвести. Кстати, умение "химичить" выделено в специальный skill. Очень оригинально смотрится попытка поэкспериментировать с компонентами без рецепта. Результат обычно получается довольно веселый.

Артефактов в игре немного (в смысле, типов, а не числа вещей на карте) - традиционные броня, кольца, амулеты, мечи, кинжалы, посохи и т. п. Все до боли знакомо – чувствуется влияние AD&D ("а где оно не чувствуется?!" – спросит читатель, и будет прав).

Система боя – пошаговая. Почти такая же, как и в BaK, но с небольшими дополнениями. Проработана она не очень хорошо и восхищения не вызывает, но и не раздражает особо. Удобно сделан переход от путешествия к бою и обратно - все происходит на одном экране.

Пара слов о самом больном вопросе современных RPG, о балансе. Создатели игры явно уделили сбалансированности персонажей достаточное внимание. Правда, в тепличных условиях скованности игрока жесткой сюжетной линией другого и не ожидалось, а вот сбалансировать систему магии получше все-таки следовало бы. Да и combat состоит не только из нанесенных повреждений, знаете ли!.. Ну, это я, наверное, слишком сильно придираюсь. Хочется, конечно, чтоб все было идеально, но главное: в целом – баланс есть.

Что хорошо

Сюжет, сюжет, сюжет... Ах, да! Об этом уже говорили. В игре большое количество NPC и различных локаций - это хорошо. Графика и световые эффекты – на уровне. Приятно, что движок поддерживает практически все распространенные трехмерные акселераторы. Но даже если у вас нет 3D, не расстраивайтесь - софтверная реализация почти не уступает по качеству аппаратной. Музыкальные темы не раздражают и неплохо подогнаны к событиям, происходящим на экране. Сильно порадовали звуковые эффекты (чем всегда отличались выпускаемые Sierra игры) и подбор голосов озвучивающих актеров. Откуда столько внимания голосам? Дело в том, что диалоги не дублируются текстом, и всю полезную информацию нужно улавливать, что называется, "на лету". Оживление в игру вносят приколы, не относящиеся напрямую к сценарию. Такие, как рецепт заварки чая или надписи на могильных камнях. Еще раз подчеркну оригинальность алхимической системы. Пожалуй, алхимия в RtK – лучшая из виденных мной в играх ролевого жанра. Наконец, система вскрывания замков на сундуках и дверях. Прежде чем взломать замок, нужно найти и обезвредить ловушку. В общем, простенько и со вкусом.

И лакомый кусочек напоследок. Снаряжение, продающееся в лавках, переходит в новую игру. Нет, не в главу, а именно в новое прохождение. То есть, если у вас есть пара одинаковых добытых в честном бою рапир, одну из них можно смело продать. А возникнет желание пройти игру заново - просто загляните в эту лавку, и – о чудо! – вот она, вожделенная рапира. Лежит на полке, вас дожидается.

Что... не так хорошо

Самые сильные отрицательные эмоции вызывает реализация вида "от третьего лица". Беда в том, что вместо ставшей привычной плавающей по желанию игрока камеры, нам предлагают обзор с фиксированных положений (чаще всего только с одного). По каким-то неясным соображениям возможность плавного перемещения камеры запрещена, хотя видно, что True3D изначально создавался как полноценный трехмерный движок. Это досадное ограничение практически сводит на нет все преимущества векторной графики, и при этом сильно усложняет управление. Например, можно подойти вплотную к нужной двери, после чего она пропадает из виду. Хоть волчком вертись, но, если камере обзора вздумалось выбрать позицию, с которой дверь не просматривается, придется сделать к этой двери пару дополнительных подходов. Это основной минус.

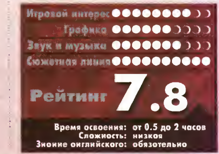


AI впечатляет полным идиотизмом. Противники, с упорством маньяков, могут пытаться прокусить бронированного бойца, в то время как рядом стоит беззащитный маг. И повышение уровня сложности игры на поведении "искусственного идиота" не отражается никак. Недоработочка получается.

Следующий недочет – плохо читаемый на экране фонт. Вообще-то, текста в игре мало, но уж там, где он есть, приходится напрягать зрение.

Вместо эпилога

Ну, вроде, обо всем упомянул, ничего не забыл. Пора прощаться. Сейчас выставлю Return to Krondor'у оценки и... вернусь в Baldur's Gate :).



Игровой интерес	●●●●●●●● ◌◌
Графика	●●●●●● ◌◌◌◌
Звук и музыка	●●●●●●● ◌◌◌
Сюжетная линия	●●●●●●●●●●

Рейтинг 7.8

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: низкая
Знание английского: обязательно

Гуру Брамин

Лиат. Спираль мира

- Скажите, Бог есть?
- Бога нет.
- А когда будет, не подскажете?

Жанр	Квест
Издатель	Амбер
Разработчик	Амбер
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM
	Windows 95, 98

Надоело начинать статьи о русских играх со мысли "жаль, что". Нет, я понимаю, что только формируется, что еще зеленые, что продюсеров нет (и когда будут, неизвестно). Что мы очень талантливые, только вот докрутить ничего не можем. Достало.

"Ой как все..."

Последним номером программы стало нежелание "Никиты" показать актерам, озвучивавшим "Шестое измерение", предмет озвучки - чем, на мой скромный взгляд, и обусловлена откровенная слабость звука (кстати, не могу не упомянуть: PR'у "Никиты" И.Бабицкому - мои кудосы, гри-



тингзы и почетное звание "PR очей моих". Политкорректность в отвратительном деле общения с журналистами - великая вещь). Так вот, лишение озвучивающих понимания того, что они озвучивают, - вещь, имеющая место быть в российской индустрии, несмотря на всю свою загадочность. Сегодня на повестке дня - "Лиат" и новые радости жизни.

Итак, в далеком-далеком мире (не исключено, что в нескольких сразу) жили-были три товарища - наш герой, наша завязка и наше меню. Однажды доставленное колоритным белым орлом (ну, белоголовым орланом) письмо заставило героя (по имени Крисс) и меню (по имени Итена) сесть на корабль и поплыть в город Азаретус. Прибыв, они обнаружили письмо от завязки (по имени Тихе), в котором ничего, кроме попыток предупредить об опасности, понять было невозможно; по прочтении письма наш друг был немедленно арестован. Игроку решать, выберется он оттуда или нет.

Бред, говорите? Точно. А это ведь только присказка.

"Не мышонка, не лягушку..."

Дальше, как вы понимаете, следует сказка. Выбравшись из тюрьмы, герой нашел пропавшую подругу (!). Потом помог библиотекарю. Потом расколдовал русалку. Потом прогнал из гостиницы привидение. Потом замочил - ну, в натуре - ведьму. Зачем? Понятия не имею.

Сюжет не вытягивает даже на "очень среднюю и того хуже" фэнтезийную книгу. Там три с половиной дефективных героя по крайней мере последовательно проводятся по истории - и перепутать основных героев с второстепенными невозможно (а кроме того, четко выделяются эпизодические персонажи). В "Лиат" для каждого объекта создан богатейший антураж - но, однажды расплющив у кузнеца серебряную монету, мы забудем об этом кузнеце, как о страшном сне и никогда больше не встретим его на игровом пути. Следующее событие будет происходить в другой обстановке и в другой компании - и очевидно, новый NPC уйдет из нашей жизни так же эпизодически, как и предыдущий. Когда ружье, висящее в первом акте, обязательно стреляет в четвертом - это дешево. Но здесь ружье всегда висит и стреляет в одном и том же акте. (Просветы есть - при повторном прохождении я это понял, - но их мало.)

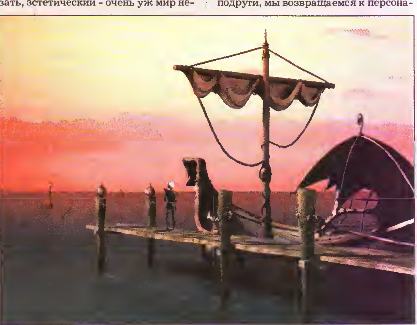
Это - минус номер один. Так сказать, эстетический - очень уж мир непродуман, очень уж сюжет "линеен" (рука Большого Брата ведет нас к одним авторам ведомой цели, не заботясь ни о какой логике) и т.д. Однако есть и минус номер два - родственный первому. Из-за нелогичности сюжета не очень понятно, зачем мы играем.

Мы выполняем наш основной квест - находим пропавшую подругу, - когда не прошло и трети игры; и подруга ничем новым нас не озадачивает. Зачем бродить по этому миру дальше? Если сюжет не ведет нас, то что мы ищем - возможность продолжить игру? Меня все поняли? Ну, на всякий случай - еще пример: после очередного, с большим трудом найденного задания мы вынуждены бродить по картам до тех пор, пока не зайдем в некую комнату, где нам вдруг сообщат, что наша подруга заболела - всем спасать. Ни намека на то, что подруга может заболеть. Ни намека на то, что в эту комнату нужно зайти. Ни намека на то, что игра вообще продолжается. Единственная мотивация продолжать - "должно же все это чем-то закончиться".

Возможно, я проще бы пережил необходимость прочесывания локейшенов, нормального для квестов, если бы основная цель маячила где-то впереди. Но повторюсь: пропавшую подругу мы находим практически сразу же. И дальше сюжет повисает - раз за разом, справившись с очередной задачкой, мы не получаем следующей. Мотивация, как выясняется, - не просто так умное слово.

«Ой как все...»-2

Идем далее. Найдя лекарство для подруги, мы возвращаемся к персона-



жу, который нас за этим лекарством посылал - благо, где он обретается, известно. Персонаж не реагирует. Оказывается, нужно вернуться в ту комнату, в которой он нам сообщил о болезни, - тогда он появится сам и примет лекарство. Нравится? Обратите внимание: здесь уже далеко не только эстетический момент - здесь нарушение логики игры. Почему я должен догадаться, что требуется прийти в предусмотренное авторами место, если я знаю, где сидит тот, кто заказывал мне предмет?

И рассмотрим еще один случай: путешествия по миру «Лиат» происходят как переходом с картинки на картинку, так и перемещением «по карте» - между группами картинок. Попасть на карту можно, как выйдя за край последней картинки, так и через меню. Так вот, мы приплываем на остров, проходим с «причала» на основую картинку, совершаем там необходимое действие, вызываем карту, благополучно (подчеркиваю: благополучно) перемещаемся обратно на континент и... игра застревает. Оказывается, нужно с основной картинки вернуться на «причал», увидеть там наш затонувший корабль и изыскать новый способ уплыть с острова; при этом возможность перемещаться «через меню» пропадает. Мало всего этого - если вы, смотавшись с острова сразу, вернетесь на него и попадете опять «на причал», то обнаружите корабль в целости и сохранности - нужно будет опять войти на основную картинку, потом именно с неe вернуться на причал, и только тогда корабль затонет. Комментарии?

Согласитесь, это уже не только логика игры, но и технические аспекты. Мало? В игре можно переключать «день» и «ночь». Картинки для ночи прорисованы только там, где эта возможность должна быть использована; в других местах переключаться нельзя, а вызов карты из меню ночью не работает. Поэтому если вы, паче чаяния, ушли откуда-нибудь ночью «ногами», то телепортация будет вам не доступна до тех пор, пока вы не вернетесь и не включите день. Это о технических деталях; а если вернуться к логике - вся история с «днем-ночью» нужна только для одного заклинания, которое, по не до конца понятным причинам, днем не работает. А если персонаж просит вам прийти «завтра», то никакие переключения режимов не нужны. Вам достаточно выйти из меню разговора и снова обратиться к собеседнику.

Прожекторы и их роль в конце туннеля

Шесть килобайт, в общем-то, ругани. Добавим менее чем полуграмотный текст (возникший при спешной локализации), далеко не идеальный (хотя, опять-таки, богатый возможностями) интерфейс, баги. Как бы это теперь перечеркнуть двумя (килобайтами) - писать о графике больше суть вымучивание. В «Лиат» потрясающая, фантастическая, забойная графика. Мне она нравится не до визга - просто очень хорошо. Ну, очень-очень хорошо. Но спазм век и мышц шеи и потеря способности сдерживать слюну большей частью населения при демонстрации «Лиата» - это факт. Невероятные палитры, выдержанная стилистика каждой картинки, до фигища миров (не очень много, а именно до фигища), пристойная анимация, говорящие головы с очень симпатичной мимикой «и даже шевелящимися глазами» - веки (играющего) обретают способность смыкаться, шея начинает шевелиться, но восторженные слюни текут еще долго. Графики МНОГО, и она достойна отдельного внимания. То есть можно взять эту графику и обращать внимание на нее. И не думать обо всем остальном - и даже о присутствии этого остального не думать. И так во всем, во всем, во всем - вплоть до очень нехитрых, но потрясающе стильных заставок (никаких роликов - сменяющиеся картинки, но как сделано!)

Редкая игра, в которую можно играть просто из-за графики. Разгадывать головоломки будет интересно только упертым спортсменам, которые «ах ты думаешь, что я не отгадаю? Так на тебе!» Логики нет. Атмосфера есть, но недоделанная. Зато играть по солюшену, смотреть историю на потрясающих фонах можно с чистой совестью. История еще менее связна, чем сюжет Pulp Fiction; новые события возникают из ниоткуда и заканчиваются ничем, но зато бродить по местности можно до упора. Я прошел игру до конца и так и не понял, чем она закончилась. На полном серьезе не понял (чтобы порадовать сомневающихся в моих умственных способностях, сообщу, что концовку я воспроизвел несколько раз). Но все равно порекомендую ее вам - если вы еще не испорчены Grim Fandango и если вы способны полюбить игру за графику.

«Мечта Ихтиандра»

Вот так. Графическое ядро (в переносном, в переносном, не напрягайтесь) оказалось настолько мощным, что на него можно было бросить почти все что угодно, и номер прошел бы. Винегрет - это хорошо; но если сделать винегрет из свеклы, риса, колбасы, подсолнечного масла, майонеза и селедки, то получившийся салат будет называться так же, как эта главка. Можно, конечно, сказать про игровую часть «Лиат» «квест как квест», можно сказать «ну, от пазла к пазлу, предметов много, NPC'ей», можно еще как-нибудь смягчить, но все равно, с точки зрения даже не очень высокого искусства «Лиат» - это не игра. И надпись «бета-тестеры» в титрах - это не смешно. И вообще. Играм, как вновь выясняется, буквально необходим продюсер (менеджер, координатор), следящий за тем, чтобы не получалось фигни (повторяю: фигни).





Но графика оправдывает все.

При всех своих многочисленных минусах, «Титаник» остается мощным, очень мощным, интересным как явление и в чем-то гениальным фильмом (и не плюйтесь, товарищи «так-и-не-дошедшие-до-кинотеатра»). Иногда даже очень серьезные минусы забиваются основой - тем, из чего возникает вещь. «Лиат» - один из самых интересных и достойных покупки квестов на российском рынке - и за такой подарок вам, может быть, будут более благодарны, чем за «Шестое измерение», а то и за «Колобков». Впрочем, все зависит для человека: если, повторюсь, одариваемый не очень опытен или высокоэстетичен, то это - оно. Юные девушки и компьютерные неофиты иногда играют в самые непредсказуемые игры, а вкус «Лиат» не испортит - в конце концов, самый что ни на есть классический подход к квесту. Да: цена 200 с чем-то в наши дни...

Игровой интерес ●●●●●●●◌◌◌
Графика ●●●●●●●●●◌
Звук и музыка ●●●●●●●●◌◌
Сюжет ●●●●◌◌◌◌◌◌

Рейтинг 7.0

Время осяоения: от 0.5 до 1 чосо
Сложность: средняя

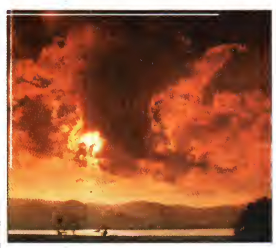
Александр Ланда

Рукотворные небеса

«Луна ведь обыкновенно в Гамбурге делается, и прескверно делается.»
Н.В.Гоголь

Виртуальность, виртуальное пространство... Одни считают его несбыточной мечтой, другие посвящают ему романы и научные трактаты, третьи с пеной у рта спорят о его глубинном философском смысле. Наверняка вы многое слышали и читали на эту тему. Слышали, читали?.. Забудьте. Сегодня разговор у нас с вами пойдет не о гипотетическом, а о самом реальном виртуальном пространстве, существующем около десятка лет, а также о технологиях его создания.

Мы не собираемся с головой бросаться в дебри вышеупомянутых споров о возможности или невозможности виртуального пространства как измерения. О возможностях существования человека в этом измерении, об имитации рецепторов обоняния или зрения. Давайте рассмотрим то, что нам гораздо ближе и понятнее - компьютерные игры. Игровой мир, окружение или атмосфера определенной игры и станут виртуальным пространством в нашем случае.



Проще говоря, взглянем изнутри на мир какой-нибудь сложной, то есть высокотехнологичной современной игры. Что мы увидим? С одной стороны - грандиозные архитектурные конструкции, сдавленные коридоры, просторные залы и пропитанные сыростью пещеры. С другой - бескрайние открытые пространства, поросшую всевозможной растительностью рельефную местность и даже водоемы с прозрачной водой. Безусловно, все зависит от жанра в целом и от конкретной игры в частности.

И если все вышеперечисленные пункты удается приблизить к правдоподобию путем более тщательного моделирования, добавления дополнительных полигонов, обманывающих зрение текстур и многого другого, то один элемент пока что еще никому и нигде не удавалось воплотить. Какие бы ухищрения не предпринимались, какие бы технологии не использовались - всегда был один и тот же просвет, одна и та же брешь, служившая гильотиной для почти что достигнутой симуляции реальности. Нечто, до сих пор кажущееся недостижимым. А именно - небо. Небесный свод.

Эволюция небес

Наиболее прогрессивным и бурно развивающимся жанром на сегодняшний день является 3D action. Не проходит и месяца без анонса нового движка, иначе сказать - новых методов формирования изображения виртуального мира на экране вполне реального компьютера. Разработчики жанра уже опережают развитие рынка компьютерного “железа”. Игровые технологии могут поспорить по сложности и комплексности с самыми серьезными компьютерными задачами. Да и сами 3D игры стали стандартным тестом производительности системы. Поэтому мы рассмотрим, как устроен окружающий мир и, в частности, небо именно в таких играх.

Понятно, что бесконечного открытого пространства, а, следовательно, и нескончаемого неба, в пределах игрового уровня не существует. Уровень ограничен определенной территорией, площадь которой в разных играх варьируется, однако одно остается неизменным: рано или поздно эта территория заканчивается. В определенном месте, куда, как правило, игроку сложно добраться, виртуальные земля и небо буквально обрываются. Для того, чтобы данная пропасть не возмущала нас своей неуместностью и не вызывала ощущения условности, разработчики стараются сымитировать линию горизонта, то есть создать видимость бесконечного небесного свода и столь же бесконечной земной тверди.

В разных играх этот вопрос решается по-разному. Кто-то, вспомнив о чудесных возможностях и эффектах 3D акселераторов, пытается попросту скрыть горизонт за непроницаемым туманом. Воскресим в памяти Turok, Uprising 2 или Battlezone: везде мы оказываемся как в тиски зажаты мутной беспросветной мглой. Подобное решение вполне разумно: горизонт и в жизни частенько, хотя далеко не всегда, подернут дымкой.

Однако у этой идеи оказалась довольно скверная изнанка, природа которой кроется в свойствах все тех же акселераторов. Z-буфер практически любого непрофессионального ускорителя 16-ти битный, что не позволяет пускать туман на большом расстоянии от зрителя. Результат: туман расположен на удивление близко, в двадцати-тридцати метрах, - дальше ничего не видно. Таким образом, реализация прямой видимости до линии горизонта представляет из себя, на данный момент, довольно щепетильный и тонкий процесс. Конечно, новая линейка ускорителей, таких, как Savage 4, Permedia 3 или ATi Rage 128, хвастается аж 32-х разрядным Z-буфером, однако время этих карточек еще не наступило. Да и сами разработчики, как правило, не всегда категорично ориентируются на игроков, успевших затариться самыми передовыми чудесами прогресса.

Первенец полного 3D и моя любимая игра на все времена - Quake - решает эту проблему достаточно оригинально. Анимированная текстура, на которой резво движутся сперва белоснежные, а после лиловые облака, отлично имитирует небо. Но даже знаменитые id Software не сумели избежать здесь некоторой недоработанности, послужившей причиной одной из многочисленных нападок на их игру.

Дело в том, что текстура неба, как легко догадаться, натянута на плоскую поверхность, параллельную плоскости земли. Как мы хорошо знаем, параллельные линии имеют занятное свойство категорически не пересекаться. Поэтому для имитации линии горизонта пришлось достраивать часть небосклона из вертикального браша, перпендикулярного и земле, и небу. “Почему же из вертикального, а, например, не из каких-то пологих структур,” - спросите вы, - “ведь такая линия горизонта было бы реалистичнее?” Да. Но на дворе стоял 1996 год, большинство игровых машин базировалось на 486-х процессорах, a Video Blaster (первый 3D ускоритель, ориентированный на игры) считался экзотическим извращением. И каждый браш, из которых состоят эти выпукло-вогнутые структуры, отрицательно сказался бы на скорости вывода графики, устремив таковую к нулю.

Давайте представим вышеописанное открытое пространство в виде комнаты: браш с текстурой земли будет у нас полом, браш с облаками - потолком, а четыре добавочных браша -



стенами. Само собой, это упрощенная модель, настоящие левелмейкеры используют всевозможные ухищрения, дабы избежать добавочных "стен" в вышеописанном виде или вообще воздержаться от их употребления. Скажем, если взглянуть на большое открытое пространство Quake'с какого-либо высокого наблюдательного поста, к примеру, из башни мрачного замка, то можно заметить, что текстура неба натянута на внутренность полой четырехгранной усеченной пирамиды. Собственно, пирамиду вместо куба используют для уменьшения площади бесполезных боковых полигонов. Можно использовать и куб, но это не очень хорошо скажется на скорости как компиляции уровня, так и игры на нем. Посему условно объявим нашу фигуру кубом - такое допущение вполне приемлемо и значительно упрощает дальнейшие объяснения.

Все бы хорошо, однако в месте соединения «небесных» сторон нашего куба, в частности, горизонтальной и вертикальных, направление движения облаков резко меняется - текстура-то одна на все стороны, а направление ее анимации у каждой стороны получается свое, вдобавок еще и резко меняющееся на гранях. Из-за этого в Quake можно видеть довольно странное метеорологическое явление: мирно проплывающие облака, достигнув определенной черты, то есть ребра куба, изгибаются и продолжают движение... перпендикулярно поверхности земли. Получалась эдакая своеобразная "линия преломления" неба.

Особенно хорошо последнее явление заметно в эпизоде выбора уровня сложности Scourge Of Armagon. Подойдя к окну, можно наблюдать, как бегущие сверху тучки прямо посреди неба разворачиваются и устремляются в землю.

К тому же, небесный куб съедает львиную долю ресурсов компьютера, из-за чего реализовывать большие открытые пространства оказывается довольно рискованно - вспомните Hexen II.

Кстати, об открытых пространствах. Возьмем Rainbow 6. В названной игре то, что призвано изображать небосвод, сделано совсем уж непотребно. Обычно во время игры линии горизонта не видно - мешают дома. Но во втором эпизоде в глухой стене джунглей есть щелочка, сквозь которую отлично просматриваются плоскости земли и серого неба, а также... черная пустота между ними. Никакого горизонта нет и в помине.

В Quake 2 вышеописанная проблема решена грубо и неэлегантно. Ни плоскостей земли/неба, ни линии горизонта, как таковой, там нет. То, что пришло им на замену, более не радует наш взгляд движущейся облачностью, потому как является статичной, заранее отрисованной картинкой. Картинка эта примечательна тем, что на ней изображены и небо, и линия горизонта, и всевозможные постройки строггосов. И этот, с позволения сказать, "холст" теперь и натягивается на наш куб - точнее, на его внутренние стороны.

Разница еще и в том, что сам куб теперь разросся в размерах, поглотив всю сцену с открытым пространством, а то и весь уровень целиком. Как результат, вы с любой позиции видите разные фрагменты одного и того же задника: нарисованное небо, линию горизонта или землю. Иными словами: чем выше поднимаешься над поверхностью земли, то есть Строггоса, тем большую часть внутренности куба становится видно и тем большее "открытое" пространство открывается взору. И не надо городить огород с горизонтом и тратить время на обсчет больших объемов...

Решение, повторюсь, технически простое. Однако зрелищности Quake 2 оно отнюдь не прибавило. Точно так же, кстати, реализовано небо в SiN и Half-Life, но только там задние планы, играющие роль открытых пространств, более тщательно и детально прорисованы.

Очень эффектно реализовано небо в Unreal. Это, пожалуй, одна из самых завораживающих картин, которую я когда-либо видел на экране монитора: "живой" небосвод с облаками и светилом днем, со звездами ночью. Почти совсем реальный. Получается эта красота посредством комбинирования двух вышеописанных методов: анимированная текстура натянута внутри полого куба довольно больших размеров. А главная хитрость в том, что сам куб вращается вокруг своей горизонтальной оси со скоростью, равной скорости движения облаков. В результате мы не видим ни его граней, ни разницы в ориентации текстур на разных сторонах. А еще таким образом даже неанимированные облака начинают свое движение по небу, да и само оно на любом своем участке кажется абсолютно целостным и бесконечным. Изящно, не так ли?

Но и этот метод имеет свой недостаток, правда, не столь существенный. Когда требуется показать «уголочек неба» из небольшой прорези или дырки, заключать ради этого в куб весь уровень нерационально. Текстура натягивается на плоскую горизонтальную поверхность (конечно, данный браш не совсем плоский, но в нашем случае это несущественно), которой и заделываются отверстия в потолке, причем примерно на одной высоте с последним. Это чревато несколько глуповатой ситуацией, когда, выстрелив из ракетницы вверх, вы попадаете... в небо. В самом буквальном смысле этого слова. Но, как бы то ни было, данный метод является наиболее прогрессивным, а главное - эстетичным.



■ Отличная иллюстрация странного поведения облаков в Quake. Тем не менее, это живописное небо выглядит куда лучше, чем пустынный желтый небосвод Строггоса



■ Genesis 3D. Текстура неба натянута во вращающемся кубе. Пока, в демо-версии, это заметно. После куб будет расширен и мы получим почти идиллическую картинку



Последнее высказывание подтверждается как аналогичной реализацией неба в движках следующего поколения типа Genesis 3D или LithTech Engine, так и словами господина Кармака из id Software.

Небесная механика

Как мы видим, с переменным успехом разработчики то приближаются к более-менее реалистично выглядящему небосводу, то удаляются от него. Но всегда находится что-то, мешающее небу быть похожим на самое себя. Это "что-то" маскируется дизайнерами уровней, тщательно обходится, но рано или поздно замечается неискушенными в технологиях пользователями. И резкому повышению авторитета игры подобный "момент истины" не способствует.







■ «Железная Стратегия»

И уж тем более, казалось бы, никто из разработчиков не ставит себе отдельной конкретной задачи моделировать небо «как оно есть»: как правило, приблизительная картинка вполне удовлетворяет авторов игры.

Однако не все так запущено. И, похоже, что очевидные и изящные решения разглядываемой нами проблемы практически созрели, да не где-нибудь, а у нас, в России. Как легко догадаться, силами наших же, отечественных программистов.

Некоторое время тому назад мне случилось побывать в компании "Никита", занимающейся исследованиями передовых 3D технологий и разрабатывающей столь же передовые 3D игры. Результат - налицо. Осмотрев некоторые сцены из "Железной Стратегии", я решил допросить главного геймдизайнера компании Олега Костина на предмет того, что же такое небо в представлении "Никиты" и как сделать его максимально реалистичным и зрелищным одновременно. И Олег поведал мне, как теоретически можно создать идеальный с точки зрения физики, астрономии и прочих наук небосвод.

Олег Костин: *"Глядя на небо, мы ожидаем увидеть некоторые хорошо знакомые визуальные эффекты: во-первых, цветовой фон, образуемый воздушной прослойкой, то есть атмосферой со всевозможными ее подзонами; во-вторых, объекты, присутствующие на этом фоне в различное время суток."*

Днем этими объектами, как нетрудно догадаться, являются облака, ночью к ним добавляются звезды. Третий, особый, вид эффектов - это светила, такие как Солнце или Луна.

А моделирование производится следующим образом:

О.К.: *"Если вы находитесь посреди некоей местности - для облегчения восприятия пусть это будет открытое пространство, - то относительно размеров наблюдаемого пространства вы являетесь материальной точкой, то есть элементарно малым размером площади. Над вами, как над точкой, замыкается небесный купол или небесная полусфера - называйте, как вам больше нравится, - причем, пока бесцветная.*

Для реализации первого визуального эффекта, то есть цветового фона неба, мы должны раскрасить наш купол с учетом расположения источников света в данный момент времени. Купол заливается градациями нужного цвета, в зависимости от времени суток и процентного содержания кислорода или иных газов в атмосфере."

Предположим, что рассматриваемая планета - Земля, а на небо мы уставились в полдень. Итак, закрашиваем купол градациями голубого: темнее по краям, затем светлее и светлее, и так - пока не достигнем высшей точки купола, где в данный момент находится Солнце. Столь же легко подобрать градиенты и для любого времени суток в соответствии с интенсивностью солнечных лучей. Как нетрудно понять, в нашем частном случае ночью мы раскрасим фон черным, на рассвете - переходом из черного в красный, а днем - голубым.

С фоном покончено, переходим к его разукрашиванию. Что может быть красивее звездного неба? Подходящий ответ найти нелегко, поэтому лучшим украшением для нашего неба послужат именно звезды, то есть, по сути, удаленные сферические источники света, которые в первом приближении можно рассматривать как блестящие или одноцветные точки.

О.К.: *"При достаточных ресурсах компьютера ничто не мешает нам для красоты добавить внутрь купола неба еще один полупрозрачный купол с текстурами небуляров (разноцветных газовых туманностей) или звездных скоплений."*

Точно так же мы засеваем наши небеса облаками, суть - плоскими объ-







Killer Tank

ектами, освещаемыми в соответствии с расположением источников света.

О.К.: *"Опять же, при наличии гипотетически мощной машины, можно напустить и объемных облаков. Но тут появляется новая проблема: поточное моделирование такой трехмерной облачности. Понятно, что, в отличие от текстурных облаков, здесь глаз легко заметит повторяющиеся объемы, ведь облака сами по себе уникальны. Кроме того, даже с использованием "частичек" (particle system) ни один графический пакет не позволяет смоделировать достоверное, похожее только само на себя полигонное облако."*

Итак, мы получили фон и украсили его облаками и звездами. Переходим к небесным объектам крупной величины и источникам света.

Основное свойство небесных объектов - их закономерное движение по небесному же своду. В связи с этим возникает несколько дополнительных трудностей. Для примера рассмотрим Солнце.

О.К.: *«Понятно, что на горизонте Солнце кажется нам более красным и увеличенным. В зените мы его видим совсем небольшим и практически белым. Изменяется спектральный характер излучения нашего светила, интенсивность, температура и тому подобное. Известно, что освещение на рассвете или закате отличается от освещения в зените по интенсивности. Мы также знаем, что расположение линий градации небесного фона напрямую зависит от местоположения Солнца, так что необходимо этот самый градиент изменять в соответствии с пусть упрощенным, но относительно реальным законом движения светила.»*

Поступив так, мы получаем вполне реалистично выглядящее дневное светило.

Небо практически готово. Остались только некоторые детали, связанные с изменением формы и цвета источника света. В зените текстура Солнца выглядит как белый шар, а у горизонта она масштабируется, сплющивается и подкрашивается другим цветом. Вот мы и сделали наше практически идеальное небо.

Железные небеса

Так все выглядит в теории. Однако ничто не помешало "Никите" взять и воплотить свои теории на практике в разрабатываемой ими "Железной Стратегии". И самое интересное, что им это удалось. Эффектный небосвод, по которому жизнеутверждающе плывут нарядные облака... Завораживает. Линия горизонта удалена на очень приличное расстояние, сравнимое с дистанцией "прямой видимости". Вслед за днем наступает ночь, и освещение меняется как положено...

Не менее приятно, что небосвод, как и его естественный прототип, един для всего игрового уровня. А самое главное, что купол неба здесь не является обманом зрения, образованным пересечением двух плоскостей: он - действительно купол, пускай приблизительный и состоящий из восьми больших "выпуклых" равнобедренных треугольников, смыкающихся вершинами. Представьте себе раскрытый над уровнем гигантский зонтик - лучшей иллюстрации не найти. И поскольку изначально игра ориентировалась под 3D ускорители, то ни "выпуклость" купола, ни любовное отношение к небу вообще не оказывают существенного влияния на скорость графики.

Убийственные небеса

Но не «Железной Стратегией» единой живы отечественные технологии покроя небосвода. В разрабатываемой компанией ElectroTECH Multimedia игре под убойным, в прямом смысле слова, названием Killer Tank, проблеме рукотворных небес уделено не меньшее внимание. Метод создания свода аналогичен вышеописанному, хотя есть существенные отличия. С одной стороны, солнце не скачет по небосводу в реальном времени - игровое время составляет около пятнадцати-двадцати минут. Так что возможности наблюдать существенную смену освещенности или смену дня и ночи в течении одной миссии нет. В отличие от «ЖС», действие происходит на привычной нам планете Земля, поэтому красивый восход, марево зенита и живописный закат в пятнадцать минут втиснуть не очень-то получается, хотя технологически это возможно. Зато, и в этом вся соль, небосвод КТ выделяется «всамделишними», то есть трехмерными облаками. Не просто слоем неба, по которому движется слой плоских облаков, а настоящими объемными моделями. Облака эти живут своей жизнью, движутся в соответствии с направлением ветра, радуют своим разнообразием и правильным с точки зрения физики поведением. Живое небо, как ни крути. Опять же, благодаря особой технологии, существенного «торможения» вывода графики не наблюдается даже на относительно слабом компьютере.

Смотря на небо

В разное время разные разработчики уделяли небу в своих проектах разное внимание. Потрясающая архитектура и дизайн моделей могли запросто соседствовать с некрасивым и неестественным небосводом: бегаешь по уровню часа два, а солнце, как прибитое, висит себе в одной точке; играешь полдня, а на мониторе все еще утро...

Казалось бы, вышеперечисленное - не особо существенные мелочи. Однако недостаточное внимание к подобным «мелочам» нарушает самую суть игрового мира: логичность и реализм. И тот факт, что порочная традиция "не смотреть на небо" оказалась нарушенной, а тем более отечественными разработчиками, не может не радовать.

Дениска Киселев

Demo Scene
Где рождаются герои









Знакомство мое с демо-сценой началось еще в "белом и пушистом" возрасте, когда весь софт на PC подразделялся в моем сознание на две группы: программы (нечто совершенно бесполезное и ненужное, за исключением Qbasic) и игры (крайне полезное нечто, с одним exe'шником и стандартными клавишами управления). И случилось мне побывать у одного знакомого, отличительной чертой которого был 486-компьютер. Компьютер, как компьютер, только вот воткнута туда была весьма интересная железяка. Железяка новомодная, издававшая просто потрясающий звук, но при этом - страшно капризная (устанавливалась шесть часов, так как банально не влезала в корпус - пришлось спиливать напильником). Звалось это заморское чудо - Gravis Ultrasound Max, или просто и ласково - "гусь".

В комплекте с этим заморским зверем, шел компакт диск, а во времена повальной распространенности двухскоростных CD-приводов это был rulezzz с тремя "Z". На данном компакте, среди всякого полезного софта, существовал еще каталог DEMOS, где была всего одна программка, со странным названием "Second Reality". Как-то раз, соблазнившись на надпись прилагаемую к exe'шнику - "designed for GUS", человек, при моей молчаливой поддержке, эту программу таки запустил. Следующие пять минут полностью и бесповоротно перевернули мои представления о возможностях компьютера. Хотелось кричать от восторга, и в то же время стесняться своей необразованности (объяснить происходящее на экране монитора чем-нибудь, окромя мистики не получалось). Хотелось верить, что скоро такими станут игры, но здравый смысл восставал против невозможного. В 1994 году я увидел Second Reality от Future Crew, в 1994 году я понял, что компьютер - нечто большее, нежели просто предмет бытового обихода, используемый исключительно в развлекательных целях. И усвоил одну истину - чистый и быстрый машинный код, вкупе с человеческой фантазией, перестает быть набором единиц и ноликов, он поднимается до уровня искусства.

Assembler - язык богов

Демо-сценой, в компетентных кругах, называют тусовку программистов (кодеров), музыкантов (трекеров) и художников (дизайнеров). Объединяет этих людей одно - любовь к компьютерному искусству, и потребность демонстрировать свое мастерство и полную власть над железным другом.

Демо-сцена зародилась и сравнительно долгое время развивалась отнюдь не на платформе Интел. Все настоящие кодеры мужали и крепли, оттачивая свои знания на компьютерах марки Commodore - сначала C-64, а потом и Commodore Amiga. Объяснение этой ситуации самое что ни на есть банальное. К моменту выхода Amiga (1986 год) PC мог похвастаться разве что четырехцветным CGA монитором, 640 килобайтами оперативной памяти и одноканальным биппером. Для сравнения, тот же C-64, хотя и располагал всего 128 кб. оперативки, зато использовал 64-х цветную палитру и способен был воспроизводить трехканальный звук. В наше время такого объема памяти не хватит даже на запуск кернеля OS, а тогдашние кодеры уже делали первые шаги в освоение "трехмерной" векторной графики.

Как бы то ни было, в 1986 году вышел первый и единственный друг все кодеров, музыкантов и художников - Amiga. Сердцем машины служил 16-битный процессор Motorola, отдельный чип занимался обработкой графики, а под звук выделили процессор с женским именем Паула. Девушка пела на все 100 - 8 стерео голосов, с частотой 44.1 khz. Amiga открыла новые горизонты для программистов и музыкантов, и те не преминули ими воспользоваться. Конец 90-х - эпоха бурного развития демо-сцена. В этот период появились одни из величайших шедевров кодерской мысли (например, дема Enigma). Молодым парням удавалось выжать из компьютера просто невозможное. Демки лежали на BBS'ках, расходились по сети FIDO, и были у всех на слуху. Продвинутые пользователи скачивали их, чтобы запустить на своей старенькой Amiga 500, и протащиться от возможностей своего чахлого компьютера, показать соседям и близким, посмотреть на их широко открытые глаза и самодовольно пробурчать: "А вы думали! Компьютер - это вам не хухры-мухры".

Время шло. Появились адаптеры



VGA, появился первый Sound Blaster. Народ потихоньку стал учить x86 ассемблер. А Amiga медленно увядала, завоевав у большинства пользователей репутацию "дорогой игрушки", нежели верного друга. Тем не менее, демо-сцене переход на платформу Intel дал очень многое. Парк пользователей продукции IBM рос не по дням, а по часам, и о невинном увлечении поклонников Amiga узнал весь компьютеризированный мир. Однако огромный толчок демо-сцена получила с выходом первой звуковой карты на чипсете фирмы Advanced Gravis - GF1. Здесь необходимо сделать небольшое техническое отступление. Чип Paula, завоевавший огромную популярность в музыкальной среде благодаря распространению стандарта MOD, обладал возможностью аппаратно микшировать восемь стереоканалов. А вот Sound Blaster, вплоть до модели SB16, работал только с одним аудио потоком. При воспроизведении многоканальных MOD файлов приходилось взваливать работу по микшированию каналов на CPU. А все аппаратные синтезаторы того времени, включая ROLAND MT-32 работали только с собственной библиотекой сэмплов. Первый "гусь" на чипсете GF-1 произвел настоящий фурор. 32-х канальный стереозвук и полная разгрузка процессора - не удивительно, что GUS стал самой популярной звуковой картой в среде музыкантов-трекеров. И даже с появлением процессоров AWE и TBS, GUS еще 2 год назад уверенно занимал лидирующие позиции по всем показателям.

Программисты - писали программы, художники - рисовали, музыканты - писали композиции. Затем все демо-кодеры собирались вместе, пили пиво, слушали музыку, смотрели на мир, да и себя, в общей тусовке, показать не забывали.

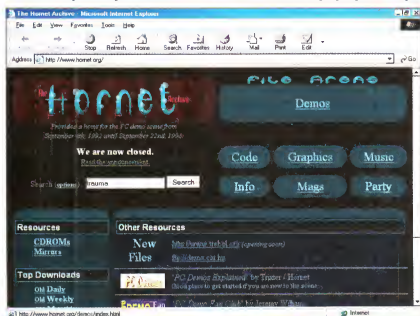
DEMOS, DEMOS, demos

После перехода на платформу PC и развития сети Fido, демо-сцена начала разрастаться гигантскими темпами. И тогда группе программистов из Финляндии пришла в голову идея собрать всех кодеров, музыкантов и художников вместе, чтобы все могли перезнакомиться друг с другом. Сказано - сделано, в 1992 году прошло первое официальное собрание демо-кодеров - Assembly 92. Идея и ее реализация настолько всем понравились, что было принято решение продолжить такие вот регулярные сборы. С тех пор ассамблея стали проходить ежегодно. За месяц до намеченного срока всем участникам рассылались приглашения. Причем, зарегистрироваться и приехать мог кто угодно.

Программа ассамблеи довольно разнообразна, и включает в себя несколько конкурсов для музыкантов, художников и программистов. Но несомненно самой интересной частью, является конкурс, в котором соревнуются группы участников (как правило, солидная группа состоит из нескольких кодеров, двух-трех дизайнеров и одного трекера). На суд жюри и всей общественности необходимо предоставить рабочую дему. К слову, именно на ассамблее была впервые продемонстрирована векторная графика, 3D анимация, эффекты динамического освещения. Причем ни о каких 3D ускорителях не может быть и речи. До недавнего времени все написанные демки тестировались на 386-ом компьютере, и только в связи с приближением третьего тысячелетия было принято решения "проапгрейдить" тестовый образец до Pentium'а начального уровня. Кодеры делали невозможное, художники рисовали в 256 цветах картины, затмевающие многие образцы Третьяковской галереи, а музыканты создавали композиции, основывающие новые музыкальные направления. Неудивительно, что многие победители ассамблеи без проблем находили себе работу в ведущих компьютерных фирмах.

Все демки соревнуются в трех номинациях. Деление производится по размеру кода: little demos - exe'шники размером до 4 килобайт, demos - до 64 килобайт, и, наконец, big demos (от 64 килобайт и до запредельных высот). Вы спросите, что же можно запихнуть в несчастные 4 килобайта? Очень многое. Как правило, кодеры умудряются продемонстрировать две-три различных сценки (сценка - кусок кода, демонстрирующий определенный алгоритм, например рисующий множество текстурированных квадратиков.), да еще и с музыкой и спецэффектами. Среди 64-х килобайтных "монстров" встречаются цельные трехмерные игры (например, Magic Carpet 64k), а те, что без ограничения объема, просто сказка. Как вам например динамическое освещение, скелетная анимация, реальные тени... без 3D ускорителя... на 486-ом компьютере. Смотришь, и не веришь, что все это возможно.

И напоследок - рассказывать о демо-сцене можно еще очень долго, но лучше увидеть все это своими глазами. На компакте "Навигатора" вы найдете несколько самых известных демок, таких групп, как "Feature Crew" и "Darium". Запускайте и... в общем, балдейте.

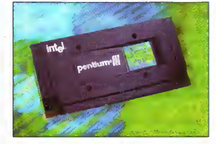


Руслан Шебуков

НОВОСТИ Железный поток

Вести с фронтов

В Санта-Кларе, Калифорния, на днях случилась грандиозная пьянка. По случаю выхода в свет нового процессора Pentium III. Конечно, как тут не порадоваться - новый уровень производства! 0,18-мкм технология! Частота до 800 МГц! Снижение цен на морально устаревшие Pentium II и Xeon! (Все уже купили себе по Xeon'у? Можете теперь повыбрасывать). Однако, оказалось все не совсем так, как анонсировалось... Пока что новые «пентюхи» будут выпускаться по все той же 0,25-мкм технологии, как и старые. Частота - 450 и 500 МГц. Цена... лучше не будем. Ну, правда, ниже, чем у Xeon.



А тем временем... В подвалах AMD до поры до времени таится змей, готовый (к началу второго квартала этого года) вырваться на свободу и задушить Pentium III, если тот к тому времени сам кого-нибудь не задушит в зародыше. В общем, новые процессоры AMD K7 сразу начнут свою линейку с 500 МГц и будут снабжены супермощным сопроцессором, готовым убить одним своим видом сопроцессор «пентиума». Правда, пока это только слова. Нынешние процессоры AMD еле-еле догоняют младших пентиумных братьев - «селеронов».

А тем временем... В гаражах Motorola уже газуют, нетерпеливо взбрыкивая железными конечностями новые, революционные на вид чипы под названием PowerPC 450 с AltiVec-инструкциями и медными соединениями. На что представители Intel заметили, что медь - это не круто. Вот алюминий - это круто. Потому что он легче!

В Интернет - без проводов! Или почти без проводов...

Diamond Multimedia Systems не перестает радовать публику новинками чуть ли не каждую неделю. Ну, каждые две недели. То одну хитрость выдумают, то другую... И каждая - заковыристее предыдущей. Вот раньше выпускали себе видеокарты, хорошие видеокарты, надежные, быстрые. И слыли в миру серьезными производителями. А сейчас - прямо панки какие-то. Намедни выдумали такую штуку - HomeFree Wireless Combo Pac ($230). За что же такие деньги, спросите вы? За набор из одного ISA-радиоадаптера и одной PC Card для ноутбука с теми же функциями - для соединения в домашнюю беспроводную сеть двух компьютеров (обычно - десктопа и ноутбука). Собственно, все. Скорость обмена - 1 Mb/c, дальность работы - около 45 метров, частота - в районе 2,4 ГГц. С помощью этого наборчика можно обмениваться файлами, играть вдвоем в игры, переговариваться по нетмитингу и выходит в Интернет по одному account'у. То есть, собственно, то, что и обычная сеть может, обходящаяся парой карточек по пять баксов и куском коаксиального кабеля. Только здесь круче - без проводов потому что. Но выглядит все это заманчиво, и если вам вдруг когда-нибудь захочется потратить 230 долларов - подарите своему... ну, не знаю кому там - брату, жене, сыну - такую штуку, как HomeFree. И себе заодно доставите удовольствие. (Хотя, это, конечно, кощунство. В нашем-то кризисе...) Кстати, Diamond предлагает и другое решение, менее дорогое и более оригинальное - использовать для домашней сети телефонную проводку. Набор для одного компьютера стоит 50 долларов, и вы можете соединить в сеть сколько угодно компьютеров. А чтобы соседи не подключались (или подключались, если они ваши друзья), там реализован хитрый алгоритм шифрования. Да, и телефон при этом работает совершенно независимо от ваших компьютеров, если только вы по этим проводам не выходите в Интернет. Но и если выходите - компьютеры не перестают пользоваться локальной сетью.

УльтраМышь

Все-таки странные люди - эти производители компьютерных комплектующих. Процессоры, например, совершенствуют чуть ли не каждый день, удваивают и утраивают количество транзисторов, резисторов и конденсаторов; материнские платы устаревают прямо в день их выхода; а вот, например, мышь - как была с хвостом и тремя (ну двумя!) кнопками, так и осталась до сих пор. Но смелые изобретатели из компании Kensington все-таки решили разрушить привычные представления о том, как должна выглядеть и действовать нормальная, человеческая мышь. Назвали они своего монстра WebRacer, поскольку основное предназначение этого грызуна - грызть паутину. Точнее, ползать по ней. Это довольно упитанное существо двадцати сантиметров в длину и десяти - в ширину, на котором расположены маленький жидкокристаллический экранчик, четыре кнопки основные (как бы «мышиные»), крестообразный геймпэд и куча кнопок - специализированных, для каких-нибудь пресетов. Пресеты могут ассоциироваться не только с программами (для отправки E-mail, например), но и с любыми другими shortcuts, вплоть до ссылок на ваши любимые страницы в Интернет. Для этого нужно просто нажать на кнопку, подержать ее несколько секунд - и пресет готов. WebRacer стоит $60, и использовать его можно как вместе с обычной мышью, так и отдельно, но ежели отдельно, то придется некоторое время привыкать к его особенностям и некоторым неудобствам. Причем, многие могут так и не привыкнуть...



Принтер по цене трех картриджей

Давно ли минули времена, когда цветные и, тем более, лазерные принтеры являлись для домашнего человека непозволительной роскошью? Или... еще не минули, скажете вы? Чтобы никто больше так не говорил, компания Canon выпустила на рынок новый цветной принтер BJC-1000, который стоит всего $89, то есть меньше, чем современная звуковая или видеокарта. Это не очень крутой принтер, и отпечатков фотографического качества вы от него не получите, но обещается, что они будут вполне приличными. А вот новая компания Apollo Inkjet Products Group, за спиной которой, хитро прищурившись, стоит концерн Hewlett Packard, обещает в течение первого квартала этого года наводнить мировой рынок своими новыми струйными принтерами ценой менее $100, причем, в отличие от скучных, офисного вида серых ящиков, предлагаемых большинством производителей, «аполловские» принтеры имеют вид модный и даже где-то альтернативный - странной, космической формы и, к тому же,

черного цвета. Однако, наклейка "Powered by HP Inkjet technology" на этих летательных аппаратах ясно указывает, что Hewlett Packard хоть и стесняется продавать дешевые принтеры под своим логотипом, но совсем не собирается упускать шанс занять удобную нишу на этом рынке. Естественно, от этих принтеров сногсшибательного качества вы не дождетесь, но зто не главное. Главное - зто стиль. Таких стильных принтеров вы не найдете больше нигде, уверяют нас в Apollo Inkjet. Вы же не будете требовать от вашего телефона каких-то невероятных скоростей набора номера или сверхкачественной слышимости? А чем бытовой принтер хуже?

Еще один гвоздь в крышку гроба Lynotype*

Если принтеры уже давно стали дешеветь до нормальных, человеческих цен, то сканеры, особой необходимости в которых до недавнего времени ни у кого из непрофессионалов не было, начали сбрасывать в цене, весе и размерах буквально на днях. И вот, многие фирмы теперь предлагают неплохие сканеры по ценам, приближающимся к заветным 100 долларам. Совсем недавно компания Plustek USA предложила неискушенным, но любознательным юзерам новую модель сканера OpticPro 9636T ($143), который, в отличие от своих недорогих собратьев, умеет сканировать не только непрозрачные изображения, но и слайды, для которых даже прилагается слайд-модуль. Копии, правда, при зтом получаются не так, чтоб уж очень профессиональные и не слишком суперконтрастные, но вполне сносные для того, чтобы не относить свои фотопленки в Кодак-центры, а самостоятельно шлепать все понравившиеся кадры, засовывая их в слайд-модуль. Зато фотографии OpticPro 9636T копирует замечательно, а главное, несмотря на LPT-связь с компьютером, быстро. Быстрее, чем иные SCSI-модели. Так что у фотолюбителей, желающих поправить потрепанный вид старых фотографий, пока они окончательно не превратились в труху, появился шанс заняться зтим кропотливым, но интересным делом. Plustek USA - далеко не единственная компания, предлагающая недорогие сканеры, и в одном из ближайших номеров мы расскажем подробнее о новых сканерах от Genius, которые стоят еще дешевле.

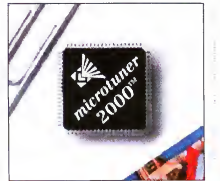
* *компания Lynotype выпускала сканеры стоимостью в 50 000 долларов.*

Скоро и мы станем киборгами

Все, кто когда-либо чем-нибудь болел, знают, что таблетки (микстуры, уколы) нужно принимать через определенные, обычно равные промежутки времени, но мало у кого хватало терпения зто делать, в результате чего болезнь не уничтожается, а перетекает в хроническую форму, и к старости обязательно даст о себе знать (еще вспомните мои слова!). Американские исследователи Массачусетского института технологий решили зту проблему по-своему. Насмотревшись фильмов со Шварценеггером, они подумали, а чем мы хуже? Почему зто в Шварценеггера можно вживить какую-нибудь дрянь, а в нас - нельзя? И придумали таблетки-чипы, которые представляют собой небольшие капсулы. Проглотив или вживив их в определенные места под кожей, пациент начинает получать нужную дозу лекарства строго по расписанию, согласно рецепту врача. Если болезнь серьезная, то можно непрерывно контролировать состояние человека, анализируя, например, состав его крови. Так, напичкав себя микросхемами, можно навсегда избавиться от насморка, гриппа, аллергических заболеваний, не говоря уже о свинке и инфекционной желтухе. Ну а для тех болезней, которые лечатся при помощи ингаляций, массачусетские чародеи придумали таблетки, которые вживляются не в человека, а, скажем, в телевизор или компьютер - в зависимости от того, с чем человек проводит больше времени. В определенные часы зти таблетки испускают целебные благовония, проводя таким образом терапию или профилактику заболеваний. Самое интересное, что даже чип диаметром в 0,0003 мм может вместить в себя до 1000 инъекций лекарства (а все потому, что в нормальной таблетке на 0,0001 мг нужного вещества приходится куча мела и прочей дряни - для усвояемости). Исследователи уже застолбили два патента и обещают к 2000 году спасти мир.

Цифровой телевизор в наручных часах

Хитрые японцы давно уже все поголовно ходят в злектронных часах, на дисплее которых по дороге на работу смотрят последние известия и музыкальные клипы. Но работают зти штуки медленно, показывают плохо, батареек жрут много... В общем, недовольны японцы качеством своих наручных телевизоров. И вот большие и находчивые ребята из Техаса, а если точнее - из компании Microtune, напряглись и сбацали цифровой тюнер в маленькой микросхемке, которую назвали MicroTuner2000, естественно. И теперь хвалятся, что их чип влезет даже в аппарат размером с человеческий ноготь, только не уточняют, какого именно пальца. Ну, производители часов пока еще чешутся, а вот Palm Computing уже заинтересовалась новинкой, и не исключено, что в самом ближайшем будущем их «пилоты» будут оснащаться возможностью приема цифрового телевидения. Это телевидение, кстати, обладая возможностью вещать по нескольким сотням каналов в узком диапазоне, вполне приспособлено для того, чтобы передавать в зфир содержание сайтов Интернет, владельцы которых вовремя подсуетятся и подпишут соответствующие контакты с вещателями. Поэтому, в самом ближайшем будущем не исключено появление еще одной услуги для владельцев микрокомпьютеров PalmPilot - телевидение и одностороннее Интернет-вещание, которое будет работать, видимо, на манер телетекста. Цена такого чипа в настоящее время составляет около 20 долларов.



Уже не карманник, но еще не ноутбук

Потребность буржуйского населения в переносных компьютерах настолько велика, что им уже мало ноутбуков, субноутбуков, микрокомпьютеров и палмтопов. Что-нибудь обязательно их не устраивает. Ко всему придираются - то размер маленький, то знергии много потребляет, то работает медленно, то зкран какой-то не такой... Но и производители компьютерной техники тоже не лыком шиты - всегда норовят предложить что-нибудь новенькое. На зтот раз зтим новеньким оказался здакий, как же его назвать... Компания Vadem назвала его PC Companion, то есть «компьютерный компаньон». Это устройство представляет собой книжку формата примерно с журнальную страницу, раскрываемую в обе стороны, причем, та сторона, где клавиатура, может служить подставкой, если зкран, который с другой стороны, используется во время презентаций, а информацию можно вводить стилом, как на палмтопах. А можно и нормальным способом - при помощи клавиатуры и тачпэда, как на ноутбуке. При зтом на одном аккумуляторе такое устройство может работать 12 часов кряду, дисплей у него 640x480, 256-цветный, а в роли операционной системы - Windows CE. Ну, модем там у него есть, как положено, можно почту принимать и в Интернет ходить. В комплект входят всякие карманные «ворды» и «зксели» и даже продукт наших программистов - CalliGrapher компании ParaGraph. Жесткого диска у него нет, зато есть 24 Mb ROM и 16 RAM. Дисплей 9,4-дюймовый, есть также микрофон с колонками, встроенные, разумеется, инфракрасный порт для связи с десктопом или что там у вас, и весит все зто удовольствие 1,4 кг.

Руслан Шебуков

Тестирование модемов

Долгое время лидером на рынке модемов была компания USRobotics, ныне проглоченная концерном 3Com, а модемным королем - легендарный USR Courier V. Everything, проапгрейденный теперь до стандарта V.90. Но времена меняются, и модемы меняются вместе с ними. Неизвестная до недавнего времени в нашей стране компания Rockwell со своей революционной технологией K56flex, наконец, вторглась и на российский рынок в образе модемов различных фирм - как известных, так и не очень, - главной особенностью которых является низкая цена и примерное поведение на капризных телефонных линиях нашей необъятной родины. Что составило «курьерам» и «спортстерам» весьма ощутимую конкуренцию.

Зачем вообще нам нужен сегодня модем? Прежде всего, для выхода в Интернет. На втором месте - передача файлов с модема на модем, игры по прямой связи и ФИДО. На третьем - факсимильные возможности, а также функции автоответчика и автоматического определителя номера звонящего (АОН). В этой статье мы коснемся всех вышеперечисленных функций модема, сравнив три принципиально различных технологии: от USR/3Com, Rockwell и AT&T/Lucent. Для чего мы взяли следующие модемы: USR Courier V. Everything V.90, USR Sportster 56k, Acorp-56IMS, IDC-5614BXL/VR и IDC-2814 BL Plus.

Таким образом, тестирование будет построено несколько необычным образом - мы не будем подробно останавливаться на каждой модели, а лишь рассмотрим основные различия между ними, обнаруженные нами в процессе тестирования. И сделаем соответствующие выводы.

Для начала - краткое знакомство.

IDC-2814 BL Plus ($131)

Внутренний модем IDC-2814 BL Plus собран на чипсете AT&T 1634 AE. Чипсет этот выполнен компанией Lucent на основе совместных разработок с компанией AT&T, которая, кстати, в свое время поставляла свою аппаратуру во многие города России и, в первую очередь, - в Москву, поэтому многие телефонные станции работают на оборудовании именно этой фирмы. Технические характеристики:

- максимальная скорость приема/передачи данных - 33600 бит/с (протокол V.34bis), факсов - 19200 бит/с (Class 1 и Class 2.0);
- улучшенный алгоритм изменения скорости в зависимости от состояния линии;
- определение номера вызывающего абонента (АОН);
- анализ качества линии (Signal/Noise/SNR);
- возможность установки Flash ROM;
- энергонезависимая память;
- возможность запоминания 4-х телефонных номеров до 32 символов каждый.

IDC-5614BXL/VR ($135)

Внешний модем IDC-5614BXL/VR собран на основе микросхемы Rockwell RCVDL56ACF, обладающей встроенными голосовыми функциями. Благодаря этому чипу в модем могут заливаться прошивки не только фирмы-производителя, но и других компаний, а также фирменные, роквелловские, поэтому вы находитесь в более выигрышном положении, чем обладатели модемов на других чипах. Одной из приятных особенностей этого модема является бесшумное (и, к тому же, более надежное) реле набора номера, вследствие которого вы можете все ночи напролет обслуживать ваш любимый узел ФИДО, даже если живете в однокомнатной квартире со всеми своими нервными родственниками. Технические характеристики:

- максимальная скорость приема данных - 57600 бит/с (протоколы K56Flex, V.90), передачи данных - 33600 бит/с, приема/передачи факсов - 14400 бит/с (Class 1 и Class 2.0);
- поддержка голосовых команд Rockwell;
- возможность одновременной передачи данных и голоса;
- 100% определение сигналов «dialtone», «ringback», «busy»;
- Flash ROM;
- остальные функции совпадают с IDC-2814 BL Plus.

Интересной особенностью модемов IDC (производитель - компания Inpro) является их хорошая адаптированность к российским линиям. На сайте www.inpro.us.com сказано, что Inpro - это американская фирма, которая приспосабливает модемы специально для России. Однако, после посещения сайта создается впечатление, что фирма эта (американская или еще какая) делает модемы ТОЛЬКО для России, поскольку где вы еще видели сайт американской компании, на первой странице которой был бы дан выбор между двумя русскими кодировками, и уж за ними, в качестве альтернативы, было написано: «...or click here for English version»? Так или иначе, нам, российским пользователям, это только на руку, поскольку, как показала практика, оба модема действительно хорошо работают на наших линиях.

Acorp-56IMS ($62)

Внутренний модем Acorp-56IMS собран на основе микросхемы Rockwell RCVDL56ACF/SP и, в отличие от предыдущего, не адаптирован специально для наших линий, из-за чего хронически не ловит сигнал «занято» (как его заставить это делать, подробнейшим образом расписано на сайте www.ixbt.ru в разделе «Коммуникации»). Собственные прошивки фирма Acorp не делает, предоставляя пользователю самому выбрать наиболее подходящую. В нашем тесте использовалась фирменная, роквелловская.

Технические характеристики - сходны с IDC-5614BXL/VR, за исключением улучшенных алгоритмов изменения скорости и определения сигналов телефонной линии. Кроме того, отсутствует возможность определения номера звонящего.

USR Sportster 56k ($65)

Технические характеристики:

- максимальная скорость приема данных - 57600 бит/с (протоколы x2, V.90), передачи данных - 33600 бит/с, приема/передачи факсов - 14400 бит/с (Class 1 и Class 2.0);
- Flash ROM;
- Возможность запоминания 3-х телефонных номеров.

USR Courier V. Everything V.90 ($190)

Технические характеристики - см. USR Sportster, плюс:

- АОН;
- Flash DSP;
- фирменный контроль ошибок U.S. Robotics HST;
- усовершенствованные алгоритмы работы на плохих линиях;
- гибкая настройка сигналов «dial-

Тест

	Гласнет (K56flex)		Zenon (x2, V.90)	
	Цифр. АТС	Аналог. АТС	Цифр. АТС	Аналог. АТС
IDC-2814 BL Plus	31200-33600	28800-31200	31200-33600	28800-33300
IDC-5614BXL/VR	31200-33600	26400-28800	31200-33600	31200-33600
Acorp-56IMS	36000-38000	34000-38000	31200-36000	28800-34000
USR Sportster 56k	28800-31200	21600-28800	31200-33300	28800-33300
USR Courier V. Everything V.90	33600	28800-31200	33600-38000	26400-38666

tone», «ringback», «busy»;

- возможность запоминания 10 телефонных номеров.

Поскольку «курьер» - самый любимый модем российской части Интернет, то лучшие прошивки для него делаются тоже только нашими умельцами. В данном случае использовалась версия 3.04, написанная Игорем Дягилевым на основе фирменной прошивки от 13/03/98.

Вообще, несмотря на схожие характеристики, два модема от USR отличаются довольно сильно, прежде всего - в плане устойчивости работы, причем, как на хороших, так и на плохих линиях. Но об этом позже.

Установка модемов

Особых проблем ни с одним модемом не возникло, хотя джамперы и дип-переключатели Com-портов на платах внутренних модемов выглядят сегодня достаточно архаично. Когда будете устанавливать внутренний модем, не забудьте в BIOS отключить используемый модемом порт, а то возникнет конфликт.

Работа в Интернет

Тесты в Интернет проходили на модемных пулах провайдеров Гласнет (K56flex) и Zenon (x2, V.90). Связь производилась с одной цифровой и одной аналоговой телефонной станции.

Основные результаты тестов приведены в таблице, но стоит заметить, что в плане скорости ни один модем не выбился вперед слишком ощутимо - так, чтобы об этом стоило говорить особо. Новые, продвинутые стандарты K56flex, x2 и V.90 на наших линиях не дают особого преимущества, хотя, конечно, видеть надпись «Connected at 38000» значительно приятнее, чем «Connected at 26400».

Так или иначе, но реальная скорость при работе по протоколу http у большинства модемов была одинаковой и составляла в среднем 24000-28000 бит/с, а по ftp при перекачке файлов с быстрых серверов скорость достигала и 34000 бит/с, но только при работе с модемом USR Courier. Для статистики можно привести данные по скорости компрессированных данных. Ниже приведены пиковые значения для каждого из модемов:

IDC-2814 BL Plus - 110000 бит/с
IDC-5614BXL/VR - 86000 бит/с
Acorp-56IMS - 60000 бит/с
USR Sportster 56k - 48000 бит/с
USR Courier V. Everything V.90 - 115000 бит/с

Конечно же, эти данные сказываются на скорости передачи информации, но на общую картину, скорее, не влияют или влияют незначительно. Зато намного больший толк при реальной работе в Интернет - от алгоритмов изменения скорости в зависимости от состояния линии, которое никогда не бывает у нас стабильным. В этом плане отличились, прежде всего, оба модема от IDC и незабвенный Courier.

Дело в том, что у IDC-2814 BL Plus начальная скорость выбирается не самой высокой, чтобы модем смог вообще соединиться (в таких случаях остальные модемы, в том числе и Courier, разрывали связь и начинали набирать по новой), но зато в процессе работы она может возрасти в несколько раз и достигнуть своего максимального значения.

Про IDC-5614BXL/VR этого сказать нельзя: часто случалось так, что даже со своими родными братьями - модемами IDC, установленными на Гласнет, он не мог соединиться на цифровой линии в течение целой минуты, после чего способен был совершенно безо всякого зазрения совести отключиться. Зато, соединяясь с «курьерами», он демонстрировал чудеса изобретательности и выжимал из протокола V.90 все, что мог.

Как ведет себя Courier на наших линиях, наверное, уже все знают, поэтому повторяться нет смысла. Стоит отметить только, что никакой особой разницы, с какими модемами и по каким протоколам ему работать, заметно не было. Кроме одной небольшой детали: если ваш провайдер не поддерживает x2 или V.90, лучше поддержку этих протоколов в вашем модеме отключить.

Оставшиеся два модема из нашего обзора никакой особой сообразительности не проявили и вели себя, как и подобает нормальным модемам: при плохой связи отключались, при хорошей - работали. Таким образом, все модемы вели себя согласно своим ценам - USR Sportster и Acorp-56IMS при плохой линии могли переконнективаться по несколько раз в час, а любой из наших лидеров вполне мог продержаться на той же линии часов 5-6.

Теперь несколько слов по работе с некоторыми программами для Интернет. Очень показательны в смысле проверки на прием-передачу данных программы Интернет-телефонии. Нами были взяты - для контраста - весьма симпатичная MediaRing Talk и супер-капризная Microsoft NetMeeting. Первая представляет собой удобный телефончик с красивым интерфейсом и хитрым алгоритмом связи, когда в качестве идентификатора нужно вводить свой полный телефон (включая код страны и города). Можно, конечно, и вымышленный, лишь бы незанятый был. Второй многие наверняка пользовались или, по крайней мере, пробовали это делать. Для тех, кто не в курсе, следует пояснить, что, кроме общения в чате и по телефону, там можно еще и видеопотоки пускать, если у вас на компьютере установлена видеокамера.

Так вот, самые лучшие результаты показали USR Courier и IDC-2814 BL Plus - с обоими модемами связь была просто замечательной, что показывает одинаково хорошие прием и передачу, которые уверенно держались на уровне 26000-28000 бит/с. На втором месте - Acorp-56IMS и IDC-5614BXL/VR, которые тоже хорошо держались, но NetMeeting несколько раз падал, причем, капитально. Да и MediaRing Talk далеко не с первого раза мог соединиться. Но в целом все было хорошо. Зато USR Sportster подкачал - связь он поддерживал весьма посредственно, часто запинался, падал и вообще отказывался работать. Видеопотоки же никто не мог показывать нормально, хотя Courier и IDC-2814 BL Plus честно пытались.

Передача файлов и игры по модему

Ни для кого не будет секретом тот факт, что лучше всего соединяются друг с другом модемы на одинаковых чипах, и наш тест это подтвердил (досадным и необъяснимым недоразумением следует считать лишь поведение IDC-5614BXL/VR с его гласнетовскими братьями). То есть, «курьеры» лучше всего соединяются именно с «курьерами» (причем, желательно, чтобы они были одинаково прошиты, и с отключенными x2 и V.90), роквелловские модемы - с роквелловскими, а IDC-2814 BL Plus замечательно соединяется со всеми другими. Но все-таки, наиболее устойчивой связь остается у «курьеров», или у «курьера» с IDC-2814 BL Plus. На худой конец - со «спортстером». Хуже дело обстоит в парах Courier - IDC-5614BXL/VR, Courier - Acorp-56IMS, IDC-5614BXL/VR - Acorp-56IMS и Sportster - Acorp-56IMS.

В играх, особенно тех, где одно-единственное разъединение может свести насмарку все старания предыдущих двух часов, одно спасение (да и то не всегда) - это связка Courier - Courier. Или IDC-2814 BL Plus - IDC-2814 BL Plus. Они показали примерно равные результаты.

Что касается поддержания узла ФИДО, то, как уже упоминалось, лучше всего тут подойдет IDC-5614BXL/VR с бесшумным реле, устойчивой связью и хорошим распознаванием сигнала «занято». Другой IDC и Courier мы бы поставили на второе место. Acorp-56IMS и USR Sportster, скорее всего, для этой цели не очень подходят, хотя, на худой конец, сойдут и они.

Сервис

То, что любой модем может работать в режиме факса и автоответчика (при наличии звуковой карты), известно давно. Дело лишь в устойчивости приема-передачи и, надо сказать, все модемы справились с этой нелегкой, но почетной обязанностью вполне хорошо. Лучше всех - IDC-2814 BL Plus, который корректировал факсы так, что ни один не пришлось пересылать дважды. IDC-5614BXL/VR и USR Courier тоже неплохо постарались. Да и остальные два модема не ударили лицом в грязь, хотя некоторые ошибки имели место.

Модемы были любезно предоставлены компанией «Blink Style Computers» (тел. 784-7263).

Вот только с голосовыми функциями Rockwell не все так хорошо, как было обещано.

Начать с того, что у нас так и не получилось заставить IDC-5614BXL/VR "разговаривать" собственным голосом. При использовании наушников и микрофона путем втыкания их в соответствующие гнезда модема, наушники издавали лишь ровный гул, а на микрофон модем вообще никак не реагировал. Хотя соответствующие драйвера были найдены и установлены. Но не работали.

С другим голосовым модемом - Acorp-56IMS - дела обстояли несколько иным образом. И микрофон, и наушники работали, но так, что лучше бы вообще не работали. То есть стоял такой шум и треск, что пользоваться ими и сохранить в порядке собственные нервы не представлялось возможным. Из чего следует вывод: баловство все это. Покупайте хорошую полнодуплексную звуковую карту, и ваши проблемы будут решены.

На коробках с обоими модемами IDC красуется надпись: «Русский АОН». Действительно, по многочисленным данным из разных источников, возможность использования АОН предусмотрена в прошивках обоих модемов. Но нигде не указано, где взять саму программу-АОН, а ведь в комплекте с модемами она не идет, и никаких упоминаний о ней на сайте фирмы нет. Не смогли мы ее найти и на других сайтах. Зато нашли АОН для «курьера» с последней русской прошивкой. Сделан АОН также русским умельцем Дмитрием Шпилькиным и работает, надо заметить, отменно. В нем есть телефонная книга, календарь, автодозвон и симпатичный интерфейс. Теоретически, такую программку можно приспособить и под любой другой модем с возможностями АОН, но пока никто не приспособил, так что смелые надписи на коробках пока остаются всего лишь надписями.

Комплектация

Кроме драйверов (причем, не всегда последних) к модемам прилагаются следующие программы:

- IDC-2814 BL Plus и IDC-5614BXL/VR - Cheyenne Bitware (программа для отправки/получения факсов и голосовых сообщений - автоответчик);
- Acorp-56IMS - SuperVoice (то же самое, вид сбоку);
- USR Sportster - U.S. Robotics RapidComm (прием/передача факсов/данных);
- USR Courier и Sportster - терминальная программа Quick Link II.

Все эти программы (за исключением, разве что, терминалки, которая иногда может понадобиться), в общем, никуда не годятся. Поскольку написаны они лет двести тому назад (за исключением U.S. Robotics RapidComm), интерфейс у них убогий, работают они в наших условиях плохо (особенно, когда вам нужно послать факс, на другом конце провода находится девушка-секретарь, которая не подозревает, что можно отправлять факсы, не сообщая ей предварительно: "Девушка, нажмите на кнопку "Старт"!", а в вышеперечисленных программах такой возможности не предусмотрено). Автоответчики тоже работают через раз и ничего, кроме расстройств, не приносят. Гораздо разумнее приобрести нашу, отечественного производства, программу VentaFax, а автоответчик купить отдельно, поскольку, обычно, когда вас нет дома, компьютер тоже не работает.

Выводы

Если говорить о соотношении цена/качество, то вывод наш будет для многих из вас несколько неожиданным: нам кажется, что людям, не обремененным большими кошельками, лучше всего приобрести Acorp-56IMS, который показал себя отнюдь не с худшей стороны. А если учесть его самую низкую стоимость и явный перевес в борьбе с модемом своей ценовой категории - USR Sportster 56k, то такая рекомендация покажется не лишенной смысла. Действительно, для работы в Интернет - если у вас хорошая линия и хороший провайдер, до которого можно дозвониться с первого-второго раза - Acorp-56IMS подходит просто идеально, особенно, если взглянуть на таблицу замеров скоростей и удивиться, что он не уступил в скорости даже «курьеру».

Оба модема марки IDC, хоть и не показали сверхскоростей, вполне стоят своих денег, поскольку на плохих линиях держат устойчивый коннект даже там, где USR Courier порой обессилено падает. Возможность определения номера, пусть даже и гипотетическая, тоже не повредит.

USR Courier остается лидером не только по количеству затраченных на него баксов, но и по большинству остальных показателей, так что, если есть лишние деньги, то лучше отдать их за него. Другое дело, что деньги никогда не бывают лишними...

USR Sportster, пусть даже и 56k, мы покупать не рекомендуем. ▲

Руслан Шебуков

Новинка от Diamond Multimedia

Monster Sound MX300

Не так уж часто на компьютерном рынке возникают продукты, принципиально отличающиеся от других изделий своего класса. Хотя, в последнее время, надо быть справедливыми, это случается все чаще. Последним таким событием было появление аудиокарты Sound Blaster Live! от Creative Labs. И вот, спустя всего пару месяцев, другая, не менее известная компания, Diamond Multimedia, выпускает свою альтернативу, не только ничем не уступающую SB Live!, но и обладающую дополнительными возможностями.

В одном из прошлых номеров мы обозревали несколько аудиокарт с выходами на четыре динамика и одну стереокарту, построенную на чипе Aureal Vortex. Monster Sound MX300 собрана на процессоре Aureal Vortex 2, основным отличием от предыдущей версии которого является как раз поддержка четырех динамиков, а при наличии дополнительной навески - и всех шести, согласно стандарту Dolby Surround 5.1.

Так вот, поскольку этот самый Monster Sound MX300 попал к нам в руки, мы решили проверить его работоспособность и функциональные особенности на полную катушку. Для чего мы не только погоняли его на разных игрушках, но и оценили аудио- и миди-способности. Обещаем, кстати, давать вам подобные отчеты обо всех интересных железках, которые будут выходить на наш рынок, но при этом по каким-то причинам не будут попадать в наши сравнительные обзоры.

Начнем с того, что собой представляет Monster Sound MX300. Кажется, после выпуска скандального MP3-плейера Rio, компания Diamond почувствовала в себе эдакий альтернативный задор и, претендуя на собственную культовость среди производителей мультимедиа, решила оформить новую аудиокарту в духе времени: задняя планка, на которой помещены входы-выходы, окрашена в черный цвет, а сами разъемы, за исключением MIDI-коннектора, - позолоченные. Соотношение сигнал/шум - 96 dB. Максимальная частота оцифровки: 48 kHz, 18 бит.

Карта поддерживает следующие стандарты: A3D, A3D 2.0, Dolby AC-3, Microsoft DirectSound, DirectSound3D, DirectInput, DirectMusic, Sound Blaster Pro для DOS-игр. В дальнейшем возможна программная поддержка стандарта Creative EAX, которой сильная карта SB Live!, но пока она не реализована. Что все это значит на практике и насколько хорошо карта отвечает этим стандартам?

A3D 2.0 - это расширение предыду-

щего набора функций Aureal A3D, который, как известно, предусматривает трехмерное позиционирование звука при помощи двух динамиков или наушников. Новый стандарт предусматривает разделение трехмерного потока звука на две или четыре колонки, в связи с чем в контрольной панели Monster Sound есть соответствующие конфигурации. Что касается этого пункта, то здесь все нормально - звук действительно становится более полным, проходя через четыре динамика, соответственно, лучше слышно позиционирование спереди/сзади. В игре Half-Life, идущей, кстати, вместе с Recoil в комплекте с аудиокартой, шаги подкрадывающихся сзади монстров, которые, кроме собственного топота, никаких звуков больше не производят, слышны столь отчетливо, что больше им вряд ли когда-нибудь удастся застать вас врасплох. Если играть в наушниках, позиционирование ощущается не так хорошо и, хоть и слышно, что шаги действительно сзади, но насколько они далеко, понять трудно.

Второе, чем A3D 2.0 отличается от просто A3D, - это более продвинутый алгоритм физического моделирования звукового пространства. Говоря человеческим языком, звук, отраженный от голой кирпичной стены, будет иным, чем отраженный от, скажем, деревянной или, тем более, от портьеры. А звук, распространяющийся в водной среде, вообще, как вы понимаете, будет отличаться кардинально. Все это и многое другое, предусмотрено в новой спецификации A3D 2.0. В Half-Life это реализовано, но, скажем так, не слишком хорошо. То есть различия действительно слышны, но при переходе из помещения в помещение, а тем более при пересечении уровневых отметок (когда возникает надпись "Loading") звуковая картина меняется слишком резко, вплоть до того, что вот здесь - одни звуки, а через полметра - уже совсем другие. Но это, конечно, ни в коем случае, не недостаток аудиокарты.

Следующий финт A3D 2.0 - это поддержка до 96 звуковых потоков DirectSound. Помните, в старых игрушках у нас спрашивали, сколько звуков одновременно включать - 4, 6, 8? При восьми потоках Sound Blaster 32 обычно захлебывался, особенно, на не слишком сильных процессорах, да и сами по себе звуки эти, как правило, особым качеством не отличались. Пока, конечно, трудно представить игру, в которой одновременно 96 предметов издавали бы разные звуки, однако, остальные потоки могут (и будут, если игра поддерживает спецификацию A3D 2.0) использоваться для отраженных от различных поверхностей сигналов, так что 96 - вполне реальное число. К тому же, такой запас прочности определенно карте не повредит. Сразу отметим, что в этом плане никаких нареканий к Monster Sound MX300 у нас не возникло. Хотя бы потому, что в современных играх больше 8-12 звуковых потоков одновременно пока и не бывает.

Счастливые обладатели DVD-приводов наверняка обрадуются тому, что Monster Sound MX300 поддерживает спецификацию Dolby AC-3, пока, правда, с существенной оговоркой: для разделения потока на 5+1 каналов требуется дополнительная примочка - Monster Sound MX-Link upgrade card MX50. На ней же находится цифровой вход/выход формата S/PDIF. Примочки этой в продаже еще нет, и неизвестно, сколько она будет стоить. Но уже сегодня можно наслаждаться прелестями DVD-фильмов через 4 колонки.

А вот что касается разрекламированного 320-голосного MIDI-синтезатора, то здесь дела обстоят не так хорошо. Откуда вообще взялось это число - 320? Аппаратно (да и то, по заявлению Aureal) Vortex 2 поддерживает 64 голоса, остальные 256 реализуются программно. Вообще, трудно представить себе MIDI-произведение, в котором было бы задействовано одновременно 320 инструментов. Еще труднее поверить в то, что Monster Sound MX300 способен "потянуть" такие нагрузки, с которыми вряд ли справятся даже профессиональные студийные синтезаторы. Так ли это?

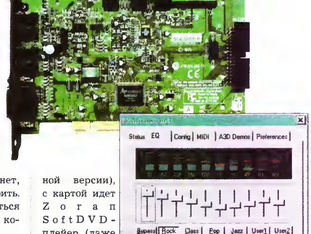
Отнюдь нет. Даже не слишком насыщенные MIDI-партиями файлы проигрываются с хорошо слышным в наушниках потрескиванием, характерным для слабых или полностью программных синтезаторов. В контрольной панели Monster Sound можно вообще отключать программный синтезатор, но от этого ничего не изменяется. Остается только надеяться, что это - недостаток текущей версии (1.0) драйверов.

На коробке Monster Sound MX300 в ряду прочих логотипов стоит значок "GS", что означает совместимость со стандартом MDI Roland General Sound, но совместима карта с ним лишь отчасти - только по наборам барабанов (Standard, TR-808 и так далее); все остальные инструменты присутствуют в единственном экземпляре, хотя существует возможность подгружения наборов инструментов в форматах .arl и .dls. Субъективно звучание синтезатора нам понравилось, в частности, это касается ударных, которые выглядят довольно современно, особенно по сравнению с барабанами, поставляемыми с SB Live! Если бы не потрескивание, которое под хорошее настроение можно принять за звук иглы на виниловой пластинке, синтезатору можно было бы выставить крепкую четверку с плюсом :).

Из числа прочих приятных мелочей стоит выделить несколько полезных программок и утилит, входящих в комплект поставки Monster Sound MX300. Кроме двух вышеперечисленных игр (из которых Half-Life - лишь в урезанной версии), с картой идет Zoran SoftDVD-плейер (даже с прилагающимся DVD-диском), MusicMatch Jukebox MP3-утилиты, секвенсор Midisoft Studio Recording Session, а также мультиплейер Midisoft MediaWorks и простенький Wave Editor для обработки аудиофайлов. На наш взгляд, действительно полезной может считаться только MusicMatch Jukebox MP3, при помощи которого можно записывать MP3 и WAV-файлы непосредственно с CD-ROM, причем интерфейс программы крайне удобен и прост в обращении. Кроме того, Jukebox может связываться через Интернет с базой данных по всем альбомам, при помощи которой удобно автоматически определять названия альбома и песен вставленного в CD-драйв компакт-диска (CDDB). Хорошо продумана также база данных по MP3-файлам, присутствующим на дисках вашего компьютера. Таким образом, владельцы больших жестких дисков, а еще лучше - CD-рекордеров, могут переписывать компакт-диски, составляя при помощи MusicMatch Jukebox коллекцию альбомов CD-качества. Правда, тут есть одно маленькое недоразумение, легко, впрочем, решаемое посредством Интернет - программа MusicMatch Jukebox, поставляемая в комплекте с картой, является shareware, который ограничивает количество записанных вами песен всего лишь до 5 штук, после чего нужно платить за регистрацию. Или не платить.

И последнее, что нужно отметить из особенностей Monster Sound MX300, - это хороший десятиполосный эквалайзер, управляемый из контрольной панели, который может работать со всеми источниками звука (особенно полезен при наличии не очень качественного CD-ROM'а) , а также эффекты - Reverb, Chorus, Pitch-shifting, Distortion, Delay, Flanger, Wah-wah, - которыми тоже можно управлять из контрольной панели, но как с ними работать по MIDI, пока неизвестно, поскольку никаких упоминаний об этом (равно как и о MIDI Implementation Chart) в документации к Monster Sound MX300 нет.

Если сравнивать Monster Sound



Аудиокарта Monster Sound MX300 любезно предоставлена компанией «Multimedia Club» (www.mpcclub.ru, тел. 943-9293).

MX300 с другими современными картами, то основным ее преимуществом остается пока поддержка A3D, что позволяет получать более реалистичную и, притом, трехмерную звуковую картину в играх, а также беспроблемная работа с Windows. В DOS по-прежнему поддерживается только SB Pro, что, несомненно, является существенным недостатком по сравнению с любым Sound Blaster, от SB 16 и выше, поскольку работает только один 8-битный канал DMA, так что 16-битного звука в досовских играх вы не получите. Если снова вспомнить SB Live!, то Monster Sound MX300 будет проигрывать ему еще по одному показателю - качеству реверберации, которая позволяет даже самую безнадежную игру немного облагородить и придать ей новое звучание, если использовать 4 колонки. Эмуляция Surround из стереосигнала в Monster Sound MX300 работает существенно слабее. Зато, если вы любитель наушников, тут даже сравнивать нельзя - SB Live! по-прежнему остается просто хорошей картой, тогда как Monster Sound MX300 - это уже качественно иной уровень. То же самое касается проигрывания DVD: в SB Live! - это всего лишь эмуляция квадрофонии, а в Monster Sound MX300 - реализованная поддержка AC-3, пусть и разбитая на 4 канала, а с выходом MX50 - настоящая, шестиканальная. (В скобках стоит отметить, что Creative предлагает для владельцев DVD два пути: или купить аппаратный декодер AC-3 Creative Desktop Theater 5.1, или дождаться выхода программы Live!Ware, которая будет декодировать Dolby Surround на четыре динамика). Таким образом, Monster Sound MX300 - карта более прогрессивная и обладающая большими возможностями для апгрейдов и дальнейшего программного усовершенствования.

Одним словом, если вы собираетесь покупать новую звуковую карту и хотите быть в числе прогрессивных геймеров, да еще и имеете DVD-плейер, то Monster Sound MX300 - определенно лучший на сегодняшний день выбор. Тут и думать нечего.

Продолжение. Начало в предыдущем номере.

Руслан Шебуков

Когда приходит время апгрейда...

Что-то с памятью моей стало...

Вообще-то, мы собирались посвятить этот выпуск «апгрейдов» центральным процессорам, что было бы более логично после номера о материнских платах. Но при некотором здравом размышлении подумалось, что за последнее время никаких новых процессоров, за исключением 400-х «селеронов» на рынок не вылетало, общественность ждет Pentium III, AMD K6-3 и новых Cyrix (а там, глядишь, и mP6 подоспеет), так что дождемся и мы хоть чего-нибудь, а если повезет, то и всего сразу, и потом уж потестируем их и напишем. Так что сегодня - о системной памяти.

Конечно, много о ней не напишешь, и страшно революционные технологии тоже еще лишь на подходе, но тем, кто собирается покупать память сегодня, стоит разобраться, что такое хорошо, а что такое плохо в мире этих железных сороконожек. Про старую память DRAM в SIMM-исполнении сегодня уже, наверное, нужно забыть, поскольку на апгрейд такой памяти в здравом уме может решиться только человек, в компьютере которого просто нет слотов DIMM. Но и таких людей мы не оставим в беде, а отошлем сразу к главе «Производители». Для всех остальных мы расскажем, что такое стандарт PC100, чем он хорош, и как отличить память, поддерживающую 100-мегагерцовую шину, от не поддерживающей. Ну, и общие рекомендации при покупке.

Что такое PC100

Когда появились процессоры, работающие на частоте 100 МГц, обнаружилась проблема, которая всегда незримо сопровождала владельцев компьютеров вообще и любителей разогнать процессор - в частности: неспособность системной памяти безошибочно работать на той или иной частоте, с теми или иными установками. Как правило, раньше проблема эта решалась путем выбора микросхем от известного производителя (brand name) и с возможно меньшим временем доступа. В крайнем случае - путем money back, если память не проходила нужные тесты. Сегодня ситуация немного усложнилась.

Все дело в том, что даже одинаковые чипы одного и того же производителя по-разному могли работать на 100-мегагерцовой системе. То есть, одни - нормально, другие - еле-еле, а третьи - вообще никак. Все это было из-за того, что никто не удосужился определить комплекс требований, которым должна соответствовать память. Давно, кстати, надо было это сделать.

И тогда компания Intel предложила спецификацию PC100, которая включала в себя целый ряд довольно жестких условий для нормального функционирования памяти. Предложить-то она предложила, да вот только большинству производителей памяти предложения Intel - не указ. И вплоть до недавнего времени продолжался выпуск такой памяти, какая кому заблагорассудится. Следует отметить, что многие производители так до сих пор и не сертифицируют свою память на предмет соответствия стандарту PC100. Но если этот производитель хочет продавать свою память и дальше, он просто совершенствует ее, насколько ему позволяет технология, и таким образом автоматически доводит до стандартов, предложенных Intel.

Чтобы не приводить все занудные и непонятные широкому кругу читателей требования для PC100, остановимся лишь на самых ключевых моментах. Итак, чтобы микросхема работала на 100 МГц-шине, нужно, чтобы время ее доступа было не большим, чем 10 нс. Причем, 10 нс - это пограничное время, при котором память либо работает, либо не работает. Чаще всего не работает - особенно в тех случаях, когда она была сделана еще до принятия стандарта PC100. А если и работает, то (как правило) - лишь на частоте 100 МГц, не выше. А если и выше, то неустойчиво. Ну, а если устойчиво, то производитель - молодец. Но это случается редко. Вообще же, таблица соответствия частоты шины и времени доступа к памяти выглядит так: (см. таблицу внизу).

Вторая важная вещь - это Column Access Strobe (CAS) Latency, то есть, грубо говоря, время ожидания доступа к памяти. Значение CAS для PC100 не должно превышать 2 циклов. Если превышает (то есть равно 3 циклам), то тоже ничего страшного, но в этом случае память будет работать немного медленнее. Понять, каково это значение для каждой конкретной микросхемы, как правило, трудно, если на ней нет надписи или наклейки, соответствующей стандарту PC100. Поэтому при выборе памяти мы просто советуем пользоваться таблицей, приведенной в конце статьи (кстати, если такая надпись есть, то значение CAS - это первая цифра, идущая после заветных буковок PC100).

Третья важная вещь - Serial Presence Detect (SPD), или «детектор лжи». Это маленькая микросхемка в углу DIMM-модуля, которая содержит EEPROM, где записана вся необходимая для системного BIOS вашего компьютера информация об этом модуле. Кстати, и значение CAS тоже содержится в «детекторе», вследствие чего оно выставляется автоматически; есть материнские платы, которые позволяют это значение менять вручную, но тогда память может работать некорректно.

Что в этом хорошего?

Кроме того, что эта память будет просто работать на ваших системах со



64Mb PC100 SDRAM 64-bit DIMM-модули

Обозначение на микросхеме	ns	Mhz	143 Mhz	125 Mhz	112 Mhz	100 Mhz	83 Mhz	75 Mhz	66 Mhz
Fujitsu PDC 8UV64B4C -102T-S	10ns	100	---	---	---	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
Fujitsu PDC 8UV64B4C -103T-S	10ns	100	---	---	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS3
Hitachi HB 52E88EM -B6	10пs	100	---	---	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS3
IBM IBM 13N16644HC -260T	10ns	100	---	---	---	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
IBM IBM 13N16644HC -360T	10ns	100	---	---	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS3
Hyundai HY XXVXXXXXX -8	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
LGS GM 72V66841CT/CLT -7k/-7J	10ns	100	---	---	---	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
LGS GM 72V66841CT/CLT -8	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2
Micron MT 48LC8M8A2TG -8D/-8E	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
Micron MT 48LC8M8A2TG -8A/B/C	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2
Mitsubishi M2 V64S30BTP -8A	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2
Mosel Vit. v 43648So4VTG -10PC	10пs	100	---	---	---	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
Mosel Vit. v 43648So4VTG -8PC	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
NEC µPD 4564821G5 -A80—9JF	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
NEC µPD 4564821G5 -A80	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2
NEC µPD 4564821G5 -A10-9JF	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2
NPNX NN 5264XX5TT -10	10ns	100	---	---	---	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
NPNX NN 5264XX5TT -80	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
OKI MK 31VT864A -8YC	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
Samsung KM 48S8030CT -G7/-F7	7ns	143	CAS3	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
Samsung KM 48S8030CT -G8/-F8	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
Samsung KM 48S8030CT -GH/-FH	10ns	100	---	---	---	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
Siemens HYB 39S64XXX(AT/ATL -8	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
Siemens HYB 39S64XXX(AT/ATL -8B	10пs	100	---	---	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS3
Texas Ins. TMS XXXXXX -8	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2
Texas Ins. TMS 664XX4 -8A	8пs	125	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS3	CAS3	CAS2
Texas Ins. TMS 664XX4 -10	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS3	CAS3	CAS3	CAS2
Toshiba TC XXSXXXXBFT(X) -80	8ns	125	---	CAS3	CAS3	CAS2	CAS2	CAS2	CAS2

100-мегагерцовой и выше системной шиной, гарантируется более устойчивое ее поведение, в том числе и при повышенной температуре окружающей среды. Кроме того, такая память работает быстрее - за счет малого времени доступа. Вот и все, пожалуй. Многие продавцы компьютерного железа уверены, что памяти PC100 вообще не существует, или что любая память от 10 нс и лучше - это как раз и есть PC100.

Другими словами, в спецификации PC100 нет ничего революционного - это просто стандарт, который нужно было ввести в самом начале производства памяти для компьютеров и, по мере ее совершенствования, дополнять новыми требованиями.

Как выбрать хорошую память?

Как уже было сказано, не все производители поддерживают этот стандарт официально, но многие микросхемы, выпускаемые ими, фактически соответствуют ему и устойчиво работают в системах на 100 МГц и выше. Общие рекомендации при выборе таковы:

- DIMM-модуль должен быть выполнен по многослойной (не менее 6 слоев) технологии. Это иногда (но не всегда) видно, если взглянуть на плату с ребра;
- на плате не должно быть более 24 микросхем;
- хорошо, если на чипах, или хотя бы на самом модуле, или где-нибудь еще вы увидите надпись или наклейку «PC100...» и так далее. Наклейка, конечно, не гарантия, но все же хоть какой-то признак. Главное, чтобы соблюдались и остальные условия тоже.

Производители

Их не так уж много, как может показаться при посещении Митинского или какого-нибудь еще компьютерного рынка. И, если вам дороги производительность и стабильная работа вашего компьютера, то лучше переплатить 3-5 долларов, но купить хорошую память, а не неизвестного науке зверя. Итак, вот список производителей, занимающихся выпуском PC100-совместимой памяти (данные для нашего рынка): Fujitsu, IBM, Hyundai, LGS, Micron, Mitsubishi, Mosel Vit., NEC, NPNX, OKI, Samsung, Siemens, Texas Ins., Toshiba. Однако, это еще далеко не все. Ниже даны обозначения микросхем, проверенные на разных частотах, которые соответствуют спецификации PC100. Заметьте, что не всегда число, стоящее в конце обозначения, означает время доступа микросхемы (как это было раньше).

Время	Макс. частота	Устойчивая работа
15ns	66Mhz	60Mhz
12пs	83Mhz	75Mhz
10ns	100Mhz	83Mhz
8ns	125Mhz	112Mhz
7ns	143Mhz	133Mhz

И пара примечаний. Данные в таблице - не критичные. То есть, каждая микросхема из этой таблицы устойчиво работает при тех значениях, которые приведены здесь, но велика вероятность того, что она будет устойчиво работать и при более высоких значениях частоты и задержки CAS. Так, например, большинство микросхем LGS GM72V66841CT7J замечательно работает при 112 МГц и значении CAS, равном 2 циклам, или при 125 МГц и CAS=3, но некоторые из них будут устойчиво работать только при 100 МГц - это уж как повезет.

Если ваша память работает на повышенной частоте только при CAS=3, расстраиваться по этому поводу не стоит. Даже наоборот, рекомендуется не слишком устойчивые микросхемы устанавливать на CAS=3. Вы потеряете в производительности не более 3%, но зато выиграете в стабильности. ▲

Колонка редактора

В разделе multimedia опять произошли изменения – изменения к лучшему, разумеется.

Во-первых, вместо громоздких статей мы теперь будем публиковать краткие micro review по вышедшим программам и только в случае чего-нибудь особенного (как, например, произошло в этом номере с «Энциклопедией Фантастики») выдавать публике полноценный обзор, – таким образом, и место сэкономим и столь горячо любимую «энциклопедичность» Навигатора сохраним.

Во-вторых, печально, но моя хрустальная мечта о сообщении читателям цены на те или иные программные продукты разбилась о суровую твердь действительности. Разница между ценой в магазине, в торговой точке разработчиков и на уличном лотке порой составляет порядка 30%-50%. Так что пришлось перенести эту идею в планы на светлое будущее стабильной российской экономики.

Жизнь, определенно, – отличная штука, всего несколько недель тренировки и ты уже начинаешь выигрывать в StarCraft. Жизнь вкупе с multimedia – вещь просто замечательная, например, в результате тестов, я узнал, а) что временами со мной приятно общаться, б) мне нравятся решительные спортивные девушки (последний пункт я и без тестов знал :).

И, напоследок - загадка, которую я часто вспоминал пока сервер Нави «висел». Сколько программистов нужно, чтобы заменить перегоревшую лампочку? Ответ: Ни одного. Это hardware problem :).

P.S. Несмотря на пророческие слова Жанны Гришиной (см. Навигатор № 12 (20)`1998) о чрезмерной занятости навигаторских редакторов, с радостью готов ответить на вопросы читателей: Sledge@krovatka.ru.

P.S.S. И, скажу вам по секрету, Жанна – действительно очень симпатичная.

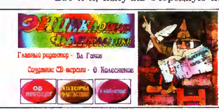
Константин Подстрешный

Энциклопедия Фантастики

Мультимедийная энциклопедия
Разработчик и издатель: Международный Центр Фантастики
Системные требования: 486 SX33, 4 Mb RAM Windows 3.1 и выше

Дежа-вю

У тебя бывает ощущение дежа-вю, уважаемый читатель? Ну, когда завтра экзамен, а ты уже выучил первый билет из восьмидесяти и смутно помнишь, что полгода назад так уже было, или, услышав от своей девушки: «... ты совсем не обращаешь на меня внимания... и перестань играть в Quake, когда я с тобой разговариваю!», вспоминаешь, что она тоже, вроде, это уже говорила. Ааа, значит, бывает? Вот и я, получив очередную порцию multimedia в вену, сперва не обратил внимания на «Энциклопедию Фантастики». Прочитал вступление – что-то смутно знакомое, перечитал, посмотрел на список авторов - это же святая святых моей книжной полки! И правда, мануал «Энциклопедия фантастики» занимает почетное место рядом с «Приключениями Алисы» (кстати, подаренной лично Киром Булычевым).







Какая такая энциклопедия?

Для тех, кто не видел «Энциклопедию Фантастики» (а таких, наверное, найдется немало, поскольку она:

- издана она была в 1995 году;
- в Минске;
- нищенским тиражом в 10 000 экз.)

... стоит рассказать о том, что она, собственно, из себя представляет. Полный ассортимент (более 1500) статей об отечественных и не совсем авторах самых разных жанров: Horror, Fantasy, SF (Science Fiction – научная фантастика, если кто не знает), список авторов варьируется от Кафки и лорда Дансени до Ника Перумова. Статей не просто хороших – профессиональных, с полной библиографией, интересных и до предела информативных; большинство сопровождается фотографией соответствующего fiction-автора и несколькими иллюстрациями из его книг. Содержание CD-энциклопедии несколько отличается от своего бумажного собрата, добавились новые материалы и резко увеличилось количество иллюстраций. Также присутствуют статьи составителей энциклопедии – все чинно, благородно и на самом высшем уровне. Так что содержание «Энциклопедии Фантастики» - если не идеально, то очень близко к такому.

О том, какой должна быть энциклопедия

Во-первых, энциклопедия не имеет собственной программной оболочки, а использует Internet Explorer или Netscape – что для multimedia, вообще-то, не считается признаком хорошего тона; во-вторых, дизайн энциклопедии ужасен: безвкусный сине-зеленый задний фон, аляповатые надписи и картинки, текст местами сливается - ну нельзя же так! К тому же, в энциклопедии должен (а в такой - просто обязан!) присутствовать поиск по названию книги, а его, как вы понимаете, нет (еще бы, с Internet Explorer в качестве оболочки). Хорошо, хоть гиперссылки наличествуют (и то, правда, не везде и не всегда). И напоследок, очень бы хотелось, чтобы «Энциклопедия Фантастики» продавалась в боксе, то бишь в коробке, а не выглядела, как пиратский диск с «Горбушки».

Вердикт

Выносить финальное слово всегда сложно, а в данном случае - особенно. Сложилась ситуация, соответствующая исконно отечественной поговорке: «хотели как лучше, а получилось...». Бесценная с литературной точки зрения информация облачена, нет, лучше сказать, засунута в нелицеприятную html-форму. Ну не должна *такая* энциклопедия *так* выглядеть, не должно имя Толкиена быть написанным синим по сине-зеленому. Как ни странно, содержание multimedia-энциклопедии от этого хуже не становится, и всем, кто увлекается фантастикой, определенно стоит ее купить, закрыв глаза на то, что стыдно называть дизайном.

Занимательная Психология:
Все Тесты о Любви

Константин Подстрешный



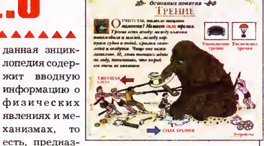
Сборник тестов
Издатель: Лазер-Медиа
Разработчик: МЦФ
Системные требования:
Pentium 100, 16 Mb RAM
Windows 95, NT

Поговорим о самом прекрасном... нет, не о Half-Life (хотя это именно он, если судить по Top 100), поговорим о любви. И не о платонической любви, не о братской, а о той самой романтическо-прекрасной и еще о той, которая к этой романтической прилагается :). Люди издавна думали, как проверить чувства подруги/друга, сохранив при этом с ним нормальные отношения («если слишком часто что-то проверять, то это "что-то" обязательно сломается» - народная мудрость). Видимо, для этой цели МЦФ выпустила сборник тестов «Занимательная Психология: Все Тесты о Любви», куда вошли тесты для влюбленных (интересно, а что тут делает юмористический тест «для коммунистов»?). Названия говорят сами за себя: «подходите ли вы друг другу», «способны ли вы сохранить любовь», «как выйти замуж» и пр. В плане графики и дизайна все выполнено достаточно мило, не то чтобы очень хорошо, но мило: каждый тест оформлен индивидуально, много анимационных вставок и картинок (фривольного содержания, естественно, - тесты-то о любви, некоторые скриншоты даже в печать не пустили :)). Музыкальные сопровождения вопросов также присутствуют и, зачастую, очень неплохие. В общем и целом, «Тесты о Любви» - достаточно приятная программа - не шедевр, но для развлечения внезапно нагрянувших гостей вполне подойдет.

P.S. Кстати, на коробке с программой написано: «80 тестов», а их всего 78, куда же пропали еще 2?

От Плуга до Лазера 2.0

Константин Подстрешный



Мультимедийная Энциклопедия
Издатель и Локализация:
Новый Диск
Разработчик: Dorling Kindersley
Системные требования:
486 DX33, 8 Mb RAM

«От плуга до лазера» - есть ни что иное, как локализация популярной (было продано свыше 250 тысяч экземпляров) энциклопедии «The Way Things Work» от Dorling Kindersley, выполненная компанией Новый Диск. Программа содержит более 400 страниц текста и 1000 иллюстраций. Безусловно, графика прекрасна и заслуживает всяческих похвал: оригинальное оформление энциклопедии и множество анимационных сценок выполнены в отличном качестве. Вот только что мимо прошел сам составитель энциклопедии Дэвид Маколи, а за ним пролетел мамонт, здесь этому самому мамонту пещерные люди скидывают булыжник на голову, а тут он улетает в небо на связке воздушных шаров. Кстати, о мамонте – это своеобразный символ «The Way Things Work», даже сервер энциклопедии носит название Mammoth.net. Что очень важно, все тексты, иллюстрации и звуковое оформление выполнены на хорошем русском языке (заслуга компании Новый Диск). Хочется предупредить, что данная энциклопедия содержит вводную информацию о физических явлениях и механизмах, то есть, предназначена для детей и только для детей (начальных классов школы). Впрочем, если ваш великовозрастный ребенок ничего, кроме компьютера, знать не желает – подарите ему этот диск, наверняка, он узнает многое о окружающем мире, только пусть сперва побреется и вымоет свою пивную кружку :).

Военная энциклопедия:
Стрелковое Оружие

Константин Подстрешный

Мультимедийная Энциклопедия
Издатель: Народный Спорт Парк
Разработчик: МГТУ Мультимедиа
Системные требования:
486 DX100, 4 Mb RAM
Windows 3.1 и выше

За время существования на Земле человека разумного различного рода вооружений было создано намного больше, чем чего бы то ни было еще. Посему оружие – благодатная тема для энциклопедий (а также для обзоров этих энциклопедий :) . Вот и не слишком известная группа разработчиков "МГТУ Мультимедиа" выпустила свой вариант такого справочника. В плане графики энциклопедия заслуживает твердой пятерки, вообще, мало найдется multimedia-программ с таким приятным интерфейсом. Анимационные вставки также выполнены в неплохом качестве. Присутствуют тематические лекции, их немного, но они достаточно интересны и познавательны. К сожалению, есть и недостатки, а вернее один серьезный недостаток: энциклопедия содержит информацию о наиболее интересных и распространенных марках оружия, игнорируя менее известные «стволы». Как следствие – страдает содержательность. Кроме того, в программе отсутствует поиск, что, впрочем, компенсируется удобным алфавитным указателем. Да, еще один маленький грешок, которым почему-то страдают очень многие программы: Esc здесь - мгновенный выход (наверное, все программисты-мультимедийщики любили играть в карточные игры на работе :) . Впрочем, это с лихвой перекрывается красочностью оформления и хорошим подбором текстов для статей. Итог: «Военная энциклопедия: Стрелковое Оружие», не претендуя на полноту, содержит достаточно интересной и хорошо изложенной информации об оружии, которая может занять вас на несколько вечеров.

ИНТЕРНЕТ

Host contacted. Waiting for reply... Какой reply?! Живу я тут!

От редактора

Здрасьте. Вот и пролетел очередной месяц, унеся с собой в никуда множество всяких случившихся событий, начиная с морозов и заканчивая завывшим от времени редуктором. За окном зима, а зима это снег, "мороз и солнце - день чудесный" (с) А.С.Пушкин, что природа и не устает доказывать, каждый день преподнося очередной сюрприз. Так вот, к примеру, мой сервак решил пошутить и приказал долго жить, оставив меня без почты и шелла. Обидно, но ничего не поделаешь. Зато активность дорогих и любимых читателей просто радует - в контакт листе появилось такое количество пользователей, что просто нет описания моим радостным эмоциям. Так же в этом месяце порадовал снег, который обильно сыпался из серых небес, временами прозревавших, дабы растопить снег лучами солнца и превратить его (снег) в мокрое месиво, усугубленное едкой солью. Но не все так плохо, как хотелось бы - наш сервер успешно работает, а форум - ну просто процветает. Новый чат вместо старого - еще одно радостное достижение, которое ну просто нельзя не отметить. А еще, мне довелось почувствовал на себе все прелести ISDN линии, правда, до конца ее необходимость мне так и не понятна. Ладна, есть, так есть, чего лишний раз выяснять..? В общем, жизнь прекрасна и удивительна.

Так, с лирическим отступлением закончили, перейдем к делам местным.

Помнится в позапрошлом номере был вопрос по поводу слэнга. Так вот, 80% всех дошедших до меня по мылу и по аське ответов, гласят, что "слэнгу - быть". Но, для чистоты опроса, предлагаю оставить эту тему открытой, по крайней мере до следующего номера из-за умершего мэйл сервака. Посему - шлите ваши соображения по поводу слэнга на maddivoff@mail.ru, а чуть позже, где-нибудь через номер, я уже окончательно оглашу результаты.

Теперь, по тому, что здесь.

В этом номере вы найдете пару нововведений - линки и обзор shareware. Первое - по многочисленным просьбам трудящихся, этакий F.A.Q. на тему "Где найти то-то и то-то". Второе - обзор программ, которые каким-нибудь образом смогут внести разнообразие в ваше времяпрепровождение за компьютером. Опять же, по многочисленным просьбам, публикуется статья про IRC, а в рубрике "Секьюритя" вы почерпнете знания о том, что такое спам и с чем его едят.

На сегодня вроде бы и все.

За сим и распрощаюсь. Успехов вам во всем. До следующего коннекта.

Совершенно сумасшедшее Диво(ff)

Контакт инфа:
mailto: maddivoff@mail.ru
maddivoff@elitestyle.com
maddivoff@oskom.ru
icq uin # 5458850

■ Качать правильнее, качать направо!

Компания HeadLight Software продолжает заниматься благим делом в плане оберегания пользователей от лишней головной боли в случае разрыва связи при перекачке файлов больших и небольших размеров. Прекрасно зарекомендовавшая себя программа GetRight вновь обновлена и выложена для всеобщего скачивания. Пофиксена куча ошибок и улучшено взаимодействие с Windows, а также добавлена возможность использования оригинального GetRight-ScreenSaver'a. Взять новую версию можно здесь:

http://www.getright.com/get.html

Кстати, если вам противен английский интерфейс программы, можно заменить его (язык интерфейса) каким либо другим, например русским. Скачать руссификатор (для разных версий - разные руссификаторы) можно с http://www.getright.com/unofficial.html.

■ На Microsoft наехали...

Не так давно, компания Eolas Technology подала в суд на Microsoft, за то, что они использовали запатентованную ими(Eolas) технологию в своих продуктах Windows95/98, Internet Explorer, etc. Патент №5,838,906 был выдан Eolas 17 ноября 1998 года и может быть найден на сервере http://www.uspto.gov/.

Предмет спора - описание изобретения : "...a system allowing user of a browser program ... to access and execute an embedded program object", что переводится как "...система, позволяющая пользователю браузера ... иметь доступ и запускать внедренный программный объект". То есть, любой браузер, использующий, к примеру ActiveX/всякие plug-ins или апплеты, уже нарушает патент. Представители Microsoft ответили, что о подаче на них в суд за нарушение патента они узнали из прессы, и поэтому достаточно долго не реагировали. Весьма интересно, чем же это закончится - будем ждать результатов! Остается только удивляться, почему таким же образом было не наехать на Sun или тот же Netscape...?

■ Кстати об Eolas...

На сайте Eolas Technology выложена информация о так называемой zMap system - технологии, позволяющей делать интерактивные imagemaps, для использования на страничках. Весьма живописный пример есть на сайте http://www.eolas.com.

Далее. На сайте zMap лежит программа для создания этих zMap'ов, которые потом конвертируются в Java-апплеты и вставляются в странички. Единственный минус - программа не бесплатная, но... Если заинтересовались - посетите http://zmap.eolas.com/.

Кстати, для создания zMap'ов используется еще одна патентованная технология Eolas - MetaMAP... Вывод: патент - правильный подход к делу!

■ Нарисуй себе screensaver.

Появилась новая версия программы-screensaver'a "Drawing Hand". Данная программа отрисовывает рукой "художника" заданную вами картину(можно нарисовать самостоятельно, либо выбрать из галлереи) и, надо сказать, делает это весьма и весьма неплохо. Для работы ей требуется DirectX и наличие чего-нибудь Window'o-подобного (95/98/NT). Да и весит немного - 1,9 мега. Рекомендую скачать, посмотреть и оставить - уж больно здорово у нее получается рисовать. Брать здесь:

http://www.drawinghand.com/.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100
http://www.worldcharts.com
выпуск 320
от 15 февраля 1999 года

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	7	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
2	12	Half-Life	Valve/Sierra	3D Action
3	45	Starcraft	Blizzard	RTS
4	42	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
5	14	Railroad Tycoon 2	PopTop/G.O.D.	Strategy
6	15	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
7	38	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
8	10	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
9	12	Fifa 99	EA Sports	Sports
10	73	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
11	19	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	RTS
12	61	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
13	11	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
14	20	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
15	12	Settlers 3	Blue Byte	Strategy
16	16	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
17	25	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
18	6	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	Strategy
19	33	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
20	14	SiN	Ritual/Activision	3D Action
21	2	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
22	13	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Racing/Action
23	12	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	RTS
24	17	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	3D Action
25	117	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
26	69	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
27	66	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
28	33	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
29	42	Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)	Nival/Monolith	RPG
30	9	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
31	12	Tomb Raider 3	Core/Eidos	Action/Adventure
32	10	Return to Krondor	Sierra	RPG
33	12	Populous (The Beginning)	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
34	116	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
35	25	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
36	20	NHL 99	EA Sports	Sports
37	65	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
38	10	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
39	70	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
40	39	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
41	110	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
42	9	Gangsters	Hothouse/Eidos	Strategy
43	25	Vangers (One for the Road)	K-D Lab/Interactive Magic	Racing
44	11	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	3D Action
45	81	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
46	9	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	Action
47	14	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
48	48	Battlezone	Activision	Action/Strategy
49	6	Starsiege Tribes	Sierra	Action/Strategy
50	70	Fallout	Interplay	RPG
51	69	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
52	14	Vegas Games 2000	3DO	Strategy
53	35	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
54	154	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
55	23	Dune 2000	Westwood/Virgin	RTS
56	133	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
57	84	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
58	3	Close Combat 3 (The Russian Front)	Atomic/Microsoft	Wargame
59	14	Delta Force	NovaLogic	Sports
60	64	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
61	3	Viper Racing	Sierra Sports	Racing
62	73	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
63	16	Links LS 1999	Access	Sports
64	46	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	Coolhand/LucasArts	Strategy
65	57	I-War/Independence War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
66	42	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	Racing
67	14	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	RTS
68	116	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
69	6	Dark Vengeance	GT	3D Action
70	64	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
71	7	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	Action/Adventure
72	7	Uprising 2 (Lead and Destroy)	3DO	Action/Strategy
73	55	Gag	Auric Vision	Quest
74	11	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	Sports
75	23	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	RPG
76	85	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic	Strategy
77	70	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
78	50	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	Pinball
79	67	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
80	11	European Air War	MicroProse/Hasbro	Simulation
81	33	Mech Commander	FASA/MicroProse	Strategy
82	168	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
83	3	Powerslide	Ratbag/GT	Racing
84	6	Redguard	Bethesda	Adventure
85	64	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	Strategy
86	79	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
87	34	Army Men	3DO	Action
88	112	Trials of Battle	Shadowsoft/Stardock	3D Action
89	4	Oddworld (Abe's Exoddus)	Oddworld/GT	Arcade
90	68	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
91	22	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	Racing
92	3	Combat Flight Simulator	Microsoft	Simulation
93	60	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
94	64	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	Sports
95	1	Actua Soccer 3	Gremlin Interactive	Sports
96	71	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
97	8	Speed Busters (American Highways)	UbiSoft	Racing
98	8	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	Simulator
99	2	Chessmaster 6000	Mindscape	Strategy
100	42	Forsaken	Probe/Acclaim	3D Action

Parsec

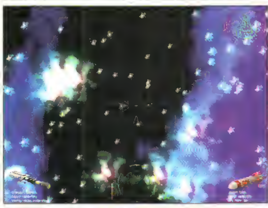
Каменщиков Сергей aka Veles

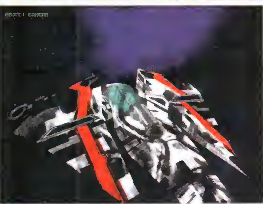
Онлайновый космический симулятор
Разработчик:
"We are a team of game developers..."
Сервер: http://www.parsec.org

Коммерчески Качественная Халява

Искренне надеюсь, что моя предыдущая статья, в которой рассказывалось об онлайновых бесплатных ролевых играх, оказалась для вас полезной. На сей раз в поле зрения бдительного главреда попала игра совсем другого жанра, но столь же изначально некоммерческая. Вот уже два с лишним года прошло с тех пор, как небольшая группа студентов начала разработку космического симулятора Parsec. Что интересно, авторы придумали для своего детища ни много, ни мало - новый стандарт, получивший название Commercial-Quality Freeware (CQF). То есть «Коммерчески Качественная Халява». Именно качество игры разработчики настоятельно подчеркивают и, видимо, не зря. Космическим симуляторам в онлайновом мире катастрофически не везет. Сначала умер Subspace, потом остановилась разработка Preservation. На данный момент остались лишь Parsec и Planet Irridium. И Parsec в этом противостоянии явно выигрывает. Как раз за счет качества.







Млечный Путь

Перед нами - целая игровая Вселенная, вход или выход из которой ничем не регламентируется. Вы вправе прервать свое пребывание здесь в любой момент и ничего при этом потеряете, вы можете начинать игру каждый раз в другом месте и вообще делать все, что хочется. Вот только остальные игроки, пользуясь теми же правилами, а точнее, их отсутствием, частенько будут вам досаждать. В таком случае пригодится хороший, дорогой звездолет, способный нести полные трюмы оружия, надежная связь и крепкий джойстик. Ну, связь и «устройство управления» – это ваши проблемы, а вот все остальное – на совести авторов.

Игровой мир Parsec поддерживается сетью серверов, каждый из которых "размещает" на себе одну галактику. В свою очередь, в пределах галактики могут находиться несколько звездных систем с любым количеством планет и спутников. Информация обо всех серверах собрана и систематизирована на домашней страничке игры, так что пользователь без проблем выбирает тот участок звездной карты, куда хочет отправиться. Положение галактик (и соответствующих серверов) строго зафиксировано. Прямая связь существует лишь между двумя или более соседними галактиками, которые имеют общие границы. Для перехода в другие потребуется совершить несколько гипер-прыжков через специальные ворота. А если какой-то из серверов выходит из строя, то в игровой вселенной это можно обыграть как неполадки в системе гиперпрыжков.

Процесс создания новых галактик и расширения звездной карты также не вызывает особых проблем. Исходный код, превосходно работающий на различных платформах (Windows, MacOS, DOS, Linux), будет предоставлен для публичного использования. Системные администраторы получат в свои руки все средства для конфигурации галактик. Изменениям подвержены любые детали: названия планет и спутников, их орбиты, размеры и прочее. А после регистрации на центральном сервере вновь рожденные галактики попадут в общий список и займут на законных основаниях часть звездной карты. Учитывая, что Вселенная бесконечна...



45 fps

В начальной стадии существования проекта графический движок был рассчитан на разрешение 320x240, а об аппаратном ускорении и трехмерной графике тогда еще не задумывались. Чуть позже была сделана (исключительно под DOS) несколько более продвинутая версия (640x480), которая вполне сносно работала в локальной сети, показывая приличные результаты по скорости вывода изображения. Со временем, осознав моральную отсталость такого варианта, разработчики оперативно добавили поддержку режимов вплоть до 1280x1024 (при 16/24 битном цвете). По мере того, как проект набирал обороты, и к нему присоединялись новые люди, шла дальнейшая отладка программного движка, который "научился" ратать с полигонными моделями высокого качества, а в 1997 году, с появлением первых Voodoo, в игре была реализована аппаратная поддержка со всеми мыслимыми и немыслимыми наворотами и спецэффектами. На данный момент скорость игры составляет от 20 fps при программной обработке изображения и до 45 fps с использованием Voodoo. Скриншоты и трейлер (очень низкое разрешение), представленные на сайте авторов, не позволяют сделать однозначной оценки качества анимации кораблей, однако их статические изображения кажутся достаточно приемлемыми, по крайней мере, для онлайновой игры. Кстати, в ближайшие месяцы обещано появление демо-версии. Тогда и посмотрим на реальное качество. Но одно то, что проект является некоммерческим, уже способно обеспечить ему определенный успех.

Galaxy

Попов Даниил AKA Silencer

Давным-давно, в далекой-далекой галактике...
Джордж Лукас

Play By Mail или PBM - один из самых старых видов многопользовательской игры. Давным-давно, когда еще не было компьютеров, люди играли в игры, которые не требовали присутствия на письменном столе белого урчащего харддиском гроба. Такими играми были шахматы, шашки... Но играть все время с соседом надоедало.

Поэтому стали играть по почте, обмениваясь ходами. С появлением Интернет этот способ игры обрел второе дыхание и перерос в PBEM - Play By E-Mail. Современные PBEM игры обслуживаются специальными серверами. В них играют многие тысячи человек по всему миру. Главная их особенность - огромное количество информации, циркулирующей на протяжении каждого хода, на обработку которой уходят многие часы. Этим объясняется небольшое количество ходов в неделю.

В Далекой Галактике

Население последней планеты наблюдало за выходом из гиперпространства огромного флота врага. Синие вспышки то и дело освещали небосклон. Через минуту все прекратилось. Внезапно огромный сноп синих вспышек устремился к поверхности. Достигая ее, каждый огненный сгусток оставлял огромную дымящуюся воронку. Через час все было кончено. Там, где раньше кипела жизнь, сейчас лежали выжженные руины. Все было уничтожено. Уничтожено лишь для того, чтобы все началось с начала...

Примерно так может выглядеть одна из многочисленных сцен в игре по электронной почте, называющейся Galaxy Plus. Эта многопользовательская стратегия была создана в России более четырех лет назад на основе западных аналогов. С каждым годом увеличивается количество ее участников. Во множестве городов проводятся ежегодные встречи галаксиан. Что же их привлекает в этой не сложной на первый взгляд игре?

Если вы когда-нибудь играли в Master Of Orion, то сможете без труда представить себе Galaxy. Пространство галактики - «закольцованый» квадрат, в котором есть множество планет, три из которых в начале игры попадают в ваше распоряжение. Ваша цель - распространить влияние подопечной расы на галактику. Добиться победы вы можете, как выжигая все на своем пути орудиями космических кораблей, так и хитростью и дипломатией, обманывая врагов и помогая друзьям.

Экономика должна быть

Каждая из составляющих Galaxy - экономика, война и дипломатия - посвоему важна; начнем с экономики.

В начале все игроки находятся в равном положении. Вокруг - огромное количество незаселенных планет, и главной задачей становятся колонизация и развитие ближайших из них. Каждая планета характеризуется размером. От него зависит количество населения, которое сможет на этой планете прокормиться, а, соответственно, и максимально возможный объем производства. За каждый ход население увеличивается на 8%. Если достигнут максимум, то на планете появляются колонисты - их функция очевидна.

Планеты - это главный ресурс в игре. Здесь вы строите новые корабли, развиваете технологии. Для победы в игре необходимо привлечь на свою сторону две трети «голосов» всей галактики - а их дает население. Естественно, враги тоже не предаются ничегонеделанию. Очень скоро запас "неокученных" планет иссякнет, и вы обнаружите, что не одиноки. Вам придется выбирать: или продолжать развиваться на образовавшемся у вас базисе, или расширять владения. Если выберете второй вариант, придется воевать.

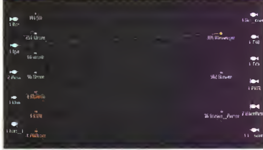
Galaxy выгодно отличается от остальных игр тем, что здесь нет готового набора юнитов. Вы сами проектируете новые модели - и поэтому различных кораблей в Galaxy не десятки и даже не сотни. Каждый корабль состоит из нескольких блоков - двигателя, грузового отсека, вооружения, брони... Причем баланс различных частей (количество пушек и их мощность, тип брони, размер грузового отсека) влияет на тип корабля. Убрав двигатели, мы получим форт. Увеличивая размер трюма, можно строить различные транспорты.

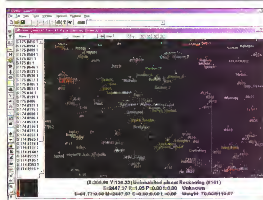
Бой происходит по следующим правилам. Случайным образом из всех участвующих в сражении вооруженных кораблей выбирается один. Он случайным же образом выбирает себе в качестве мишени неприятельский корабль и открывает по нему огонь. Цель может быть, а может и не быть уничтожена; кроме вооружения и защиты роль здесь играет Фортуна. Если атакующий корабль располагает не стрелявшим во время этого хода вооружением, он снова бьет по случайно выбранной цели, и так повторяется до тех пор, пока не закончатся либо пушки, либо цели. Затем снова случайным образом выбирается корабль, которому пришла пора стрелять. Сражение заканчивается только тогда, пока у одной из сторон не остается кораблей, способных уничтожить корабль противника. Если в сражении флотов вы оказались победителем, начинается бомбинг - ваши корабли приступают к истреблению популяции планеты. В зависимости от мощности флота, это может занять один или несколько ходов.

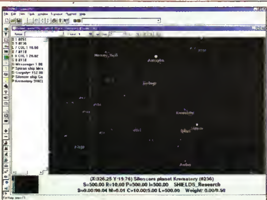
Космические баталии - одна из самых интересных сторон Galaxy. Какие только стратегические ходы не придумывают игроки, чтобы победить! Здесь и огромные корабли с мощнейшей защитой, о которую разбиваются многотонные флоты противника, и маленькие истребители-террористы, предназначенные для отстрела вражеских шпионов и транспортов. Выяснение вопроса, кто же сильнейший, может затянуться.

Дипломатия как средство существования

Пожалуй, самая противоречивая и важная часть Galaxy. Каждый игрок может написать письмо другому игроку. Все общение идет через сервер, поэтому никто не знает вашего настоящего имени. Возникает возможность ролевого общения, когда каждый из участников действует и говорит от лица вымышленного персонажа - имеющего свои черты, свой характер, свои







взгляды на жизнь, которые могут и не совпадать со взглядами самого игрока. Сразу же после того, как вы встретите первых соседей, начинается дипломатия. Например, вы пишете соседу: "Предлагаю заключить мирный договор до 15-ого хода". Он пишет ответ: "К сожалению, не могу заключить мир с вами ввиду того, что планета #234, которую вы колонизировали, находится ближе ко мне". Но даже если вы заключили мир, никто и ничто не помешает вам его нарушить. Процесс дипломатических отношений никак не фиксируется. Вы посылаете на сервер письмо, адресуя его конкретному игроку, - и все. Ваш образ зависит только от вас - вы можете быть благородным добряком, а можете нарушать договоры направо и налево. Правда, это повлечет за собой волну возмущения; вашу расу запомнят и вряд ли станут в будущем иметь с вами дело. Если вы не смените название расы, ваша жизнь в последующих партиях может сильно осложниться. Но здесь, так же, как, например, в IRC, никто никогда не узнает, какой вы на самом деле. Надо сказать, что игроки поступают чаще всего так, как поступили бы в жизни, - и ничто их не ограничивает. Этим объясняется многообразие жизненных ситуаций, возникающих на каждом ходу.

Следующим важным пунктом дипломатии являются союзы. Победить в игре можно не только в одиночку, но и альянсом. Они обычно заключаются ближе к концу партии. После заключения альянса голоса всех сторон-участниц складываются. Не редки и такие ситуации, когда несколько давних друзей организуют одну партию. Тогда альянсы образуются на первых ходах, но в таких случаях их не узаконивают через сервер, чтобы противники ничего не подозревали.

Так как договоры подписываются без участия сервера, существует огромное количество уловок для того, чтобы расторгнуть неугодные обязательства или обойти их. Иногда - даже за счет формулировки. Например, в тексте договора может быть указано "мир до 15-ого хода", а может и - "мир до 15-ого хода включительно". Разница небольшая, но существенная. В первом случае нападать можно уже на 15-м ходу. Во втором же - только на 16-м.

Galaxy - практически единственная игра, в которой можно победить исключительно дипломатией. С ее помощью можно избавиться от ненужного соседа, заставить огромные альянсы бояться вас, убедить сильнейшего соседа стать союзником. Возможны и следующие ситуации: у вас два соседа, и вы хотите от них избавится. Пишете одному письмо с предложением напасть на другого. Второму же пишете письмо с предложением напасть на первого. И это - в одно и то же время. В назначенный срок они нападают друг на друга, а вы нападаете на них обоих. Подобных «дипломатических» ходов может быть огромное количество.

Очень скоро вы обретете лучших друзей, которые будут с вами от партии к партии, а также самых заклятых врагов, которые будут стараться всеми силами положить конец вашему существованию. Трудно передать дух тех интриг, которые каждый день плетутся в Galaxy. Как говорится, лучше один раз...

Техническая изнанка

Как же происходит сама игра? Весь процесс разделен на ходы или турны. В зависимости от партии, может быть от одного до двенадцати ходов в неделю. Ходы происходят в строго определенные дни недели и выполняются одинаково для всех игроков. Например, у вас игра с двумя ходами в неделю. В понедельник вам приходит отчет за первый ход. До четверга вы можете отсылать приказы на сервер. Направлять те или иные корабли на различные планеты, устанавливать на планетах производство. То же самое делают остальные игроки партии. В четверг вам приходит отчет за второй ход, уже с учетом сделанных вами изменений - отправленные корабли улетели, на планетах построилось то, что вы заказали. Все это время вы можете свободно обмениваться письмами с вашими соседями, заключать договора и альянсы. От ходов это не зависит.

Как это все выглядит? Все файлы, которые вам присылаются сервером, являются текстовыми. Но давно прошло то время, когда играли, просматривая отчет в текстовом редакторе. Сейчас распространены так называемые клиенты или вьюверы. На сегодняшний день наиболее используемые вьюверы - Galaxy Viewer и GVNG. Galaxy Viewer - это клиент для игры под ДОС. Его преимущества - простота и наличие языка макросов. Но все большее число игроков отдают предпочтение GVNG - клиенту под Windows NT/95. Он обладает огромным количеством возможностей и, вместе с тем, очень прост в использовании.

Допустим, вас это все заинтересовало, и вы решили попробовать. Пошлите письмо по аресу: *galaxy@pbem.msk.su*, и вы все узнаете. Официальная страница Galaxy Plus - *http://galaxy.game.ru* Там вы найдете все, что нужно: клиенты, электронные газеты, посвященные Galaxy, объявления о наборе в новые партии и многое другое. Огромное количество информации вы можете найти в телеконференции USENET - *relcom.games.pbem.* Игра абсолютно бесплатна, что довольно удивительно, если учесть, что сервер поддерживает один человек, у которого все еще нет спонсора.

Prepare yourself for life

Galaxy - это настоящая виртуальная реальность. Здесь бурлит настоящая жизнь, звучат слова дружбы и вражды, проклятья и благодарности, злорадства и мольбы о помощи. На космических верфях строятся звездные суда с разнообразными, иногда просто неимоверными характеристиками. Осваиваются планеты, изобретаются технологии, разрабатываются месторождения полезных ископаемых, заключаются союзы и объявляются войны. На каждом ходу в каждой Галактике совершается несчетное множество событий. Доставляя все необходимое, снуют от планеты к планете космические лайнеры. Появляются и погибают расы. Нескончаемый поток писем течет через сервер. Здесь и команды лидеров рас, и личная переписка игроков, и отчеты, которые генерирует неутомимый сервер, и статьи, присланные специально для помещения в Галактическую газету. Здесь слезы и смех, надежды и отчаяние, честность и подлость, коварство и благородство, беззаветная дружба и расчетливое предательство. Здесь жизнь и смерть. Здесь почта от разбойников и рыцарей, прекрасных дам и безобразных мутантов, драконов и насекомых, великанов и карликов, людей и монстров. Это Галактика, и здесь есть все! Если вы решили попробовать свои силы в Galaxy, то приготовьтесь вступить в мир, который создан для того, чтобы люди получили возможность общения на новом, необычном для них уровне. Мир, где вы, как и в реальной жизни, несете ответственность за свои поступки. Мир, где вы сможете приобрести друзей и врагов. Мир, который может стать для вас второй жизнью. В Galaxy играют и десятилетние школьники, и двадцатилетние студенты, и шестидесятилетние пенсионеры. На сервере развлекаются более четырех тысяч человек, более тысячи - одновременно. Присоединяйтесь! И помните: вас ждут незабываемые переживания, бессонные ночи в ожидании отчета, непонимание со стороны окружающих и море новых друзей!

I.R.C.

Семейство tty`ek

Смеюсь навзрыд, как у кривых зеркал,
меня должно быть, ловко разыграли...
В. Высоцкий "Маски"

Многие нынче дергают Хвостика за хвост, спрашивая «Что же такое IRC и с чем его едят?».

И правда, что же зто за зверь такой - IRC ? IRC расшифровывается как Internet Relay Chat, и, как можно догадаться по последнему слову, это «болталка», то есть место где разговаривают. Правда в отличии от привычного чата, общение здесь происходит при помощи специальных IRC клиентов, которые в свою очередь, подцепляются к IRC серверам. Каждый IRC сервер, в свою очередь, относится к определенной IRC сети. IRC сетей существует больше 20, не считая приватных и существующих очень короткий промежуток времени. Так у легендарных «злобных хакеров» есть своя сетка, в которою попасть достаточно сложно, не имея протекции и вообще информации о ее существовании. К временным сетям можно отнести редко запускающиеся IRC сервера, как например сервера поддерживающие сетевой вариант on-line игры «Что? Где? Когда?» - он запускается один раз в две недели, только на время проведения очередного тура. Основных и наиболее популярных сеток, где можно найти русскоязычный народ пять. Это - IRCnet, RusNet, EfNet, Undernet, Dalnet. RusNet как можно догадаться из названия - исключительно русскоговорящая сетка; особенно она удобна тем, что вне зависимости от выбранной вами кодировки, вы всегда можете писать по-русски и вас все поймут, стоит лишь подцепиться через определенный порт. Сразу назову соответствующие IRC сервера, к которым нужно подсоединяться, для того, чтобы попасть в нужное вам место.

IRCnet: irc.msu.ru, irc.portal.ru, irc.ru, irc.funet.fi
RusNet: irc.mv.ru, irc.lucky.net, irusnet.portal.ru
EFNet: irc.mo.net
Undernet: irc.undernet.org
DalNet: irc.dal.net

В тех случаях когда указан только один сервер, не пугайтесь, это значит, что при соединении вас «перебросит» на ближайший свободный. Подцепившись к определенной сети, всегда можно посмотреть список серверов наличествующих в данный момент, при помощи команды /links. С этой командой нужно быть осторожнее, так как список может оказаться слишком большим и вы слетите по флуду.

И вот мы попали на сервер, что же делать дальше, куда пойти? Привычные Chat Room на IRC зовутся каналами. Каналы есть разные - есть где можно писать по-русски, кириллицей, есть такие где зто категорически не приветствуется, а упорство может повлечь за собой изгнание вас с канала на определенный промежуток времени, как правило от 30 минут до часа. Поэтому, при заходе на канал лучше сразу поинтересоваться можно ли тут писать русскими буквами, или же там принята транслитерация, то есть письмо по-русски, но английскими буквами. Попасть на канал можно, сделав команду /join #channel. Назову несколько каналов, которые есть практически в любой IRC сети: #russian, #piter, #КРОВАТКА. Например, чтобы попасть на канал #russian надо набрать "/join #russian. Полный же список каналов можно получить набрав /list. Попав на канал уже можно начинать разговаривать и честное слово, стоит подумать, как начать беседу, прежде чем бросить руки на клаву. Как вы думаете, как отнесутся постоянные обитатели канала к воплю, с порога "Привет!!! Я Вася!!! Тут классные девчонки есть?!". А ведь, как зто ни грустно, такое встречается все чаще и чаще. Как это не меркантильно звучит, но если вы хотите чтобы с вами разговаривали, то наверное стоит зарекомендовать себя как достойного, ну или хотя бы приятного, собеседника. Так, едем дальше. На каналах есть люди, которые считают что «зто их канал» - как правило зто если не основатели, то люди приходящие туда ежедневно и в течении не одного года, они же и устанавливают писанные(если у канала есть страничка) и неписаные правила. Как правило они везде почти одинаковые - везде запрещены флуд, национализм, поведение оскорбляющее обитателей канала. На некоторых запрещен мат. Сразу разберем понятие флуда (англ. flood) - таковым считается одновременное выкидывание в канал более 5-10 строчек единовременно, смена 3-4 раза подряд ника, или же join-flood - зто когда вы подряд несколько раз входите и выходите с канала. Если ваши действия сочли угрожающими, раздражающими или несоответствующими правилам - то вас удаляют с канала. Для зтого существуют такие команды как /kick и /ban, а иногда и то и другое одновременно. Первая команда просто выбрасывает человека с канала и по сути служит предупреждением о том, что что-то надо в своем поведении пересмотреть. Вторая закрывает доступ на определенный канал на некоторое время. Следует заметить, что при некотором упорстве с вашей стороны, канал могут закрыть для вас достаточно надолго - я как-то видела баны стоявшие уже более 2 лет, а сейчас им уже пошел четвертый год... Кто же может учинить с вами такие «ужасные и не справедливые» вещи? А вот те самые люди, перед никами которых стоит загадочный знак "@", именумый в народе собакой, обезьяной, крокозяброй и так далее. Это операторы канала. Оператор на канале царь и бог, поэтому спорить с ними и «качать права» обычно достаточно чревато, особенно если учесть, что они тоже люди, у них тоже бывает плохое настроение, а некоторые воспринимают знак оператора как сплошную власть и никаких обязанностей. Поэтому если вас кикнули или забанили, лучший совет, который я могу дать в данном случае - зто не выяснять с кем либо отношений на весь канал - попробуйте спокойно поговорить с человеком в привате. Для общения в привате служит команда "/query <nickname>". И не нужно с ходу говорить ему, что он не прав - попробуйте сначала узнать, за что он с вами так поступил. Узнайте его точку зрения на происходящее, ведь может действительно статься так, что не правы вы. Ну и заканчивая технический экскурс, коснемся двух вещей - зто вопрос безопасности и сайт, где берут IRC клиент. Безопасность состоит из двух вещей: научиться и не стесняться ставить команду /ignore и ничего не брать у чужих. Команда /ignore ставится в том случае если вас флудят или просто вам неприятен тот или иной человек, который ко всему прочему еще и гадости говорит. Команда очень полезная и не нужно стесняться ее ставить, в прочем как и не нужно забывать ее снимать спустя какой-то промежуток времени. Она сбережет вам нервы и время потраченное на ругань. А IRC клиенты...

Для Windows 95/98/NT можно посоветовать:

mIRC - http://www.mirc.co.uk
pIRCh - http://www.pirchat.com/
vIRC - http://www.megalith.co.uk/virc/

Для OS/2 посоветую ореп chat/2.

Почти все клиенты можно взять на http://www.tucows.com/ или на российских зеркалах:
http://tucows.online.ru,
http://tucows.rinet.ru/tucows/.

О самих программах клиентах мы поговорим в следующий раз.

А теперь наконец-то посмотрим на эпиграф и попробуем понять, что же на этом самом IRC происходит.

Знакомые строчки Владимира Семеновича и уж где, как не на IRC, их можно вспоминать и цитировать, слишком уж к месту они порой оказываются. Странная игра для взрослых, со своими правилами и этикетом. Чего здесь только не происходит!

И все-таки...

Общение людей ни разу не видевших, а обычно и не слышавших друг друга, завораживает. Все почти как в реальной жизни - ожидание какого-то чуда, радость встречи, печаль расставания, надежда. С одной стороны, все это происходит в воображении участников, с другой... Они Творцы. Они творят свои виртуальные миры, которые ни от кого не зависят, только от их творцов, участников, соучастнико... Бегство от действительности? Или все-таки творение своей, новой? Последнее может показаться странным, но... а почему бы и нет? Разве так просто придумать свой мир, где было бы уютно не только тебе и нескольким близким друзьям, но и случайно заглянувшим "на огонек" людям? Просто? Мне так не кажется... Или его "ущербность" только в том, что не все его могут "потрогать руками"?

Есть люди считающие IRC чем-то типа наркотика, или в лучшем случае семечек. "Неестественное общение". Так? И в чем? В чем естественность общения по телефону? Или посредством писем, написанных на бумаге? (Некоторые, читающие здесь эту статью, думаю, уже забыли как они выглядят :)

Мне кажется, что, когда телефон стал более-менее общедоступным, подобные вопросы уже возникали. Стоит ли считать полноценным общением, только то, что "лицом к лицу"? "Лицом к лицу лица не увидать...",- как говорил поэт. Где критерий полноценности общения? Искренность? Здесь ее порой даже слишком много, "поездной синдром". Возможность конкретно помочь? Недавно была свидетелем случая, когда человек, знакомый с другим только по IRC, написал письмо девушке друга. Правда, пока не знаю, чем все это закончилось. Бумажные письма, знаете ли, ходят долго, особенно если учесть, что друзья живут в двух разных странах, а девушка в третьей...

Для меня, вроде бы, вопросов нет. За, против, вместо... Мне кажется, что сегодня это один из способов общения, который имеет полное право на существование, как и все остальные...

А вот некоторые считают: "IRC - вредная программа". И пускай так считают... ;)

▲

Секьюритя

Семейство tty`ek

Что такое спам? Как с ним бороться? Да и нужно ли это делать вообще? Стандартный набор вопросов для тех, кто не знает, что это такое, или столкнулся с этим только не давно.

Вот как объясняет Майкл Бэнкс, происхождения слова «спам» в своей статье «Как бороться со спамерами» — «Название "спам" - скорее, шутка. Оно произошло от старого скетча комик труппы Monty Python Flying Circus, в котором посетители ресторана, безуспешно пытающиеся сделать заказ, вынуждены слушать хор, воспевающий мясные консервы (spam)." (полный вариант статьи можно найти на http://www.glasnet.ru/~mkononenko/. Там же содержаться полезные сведения о netiquette, сетевом этикете)

Полуофициальное определение спама звучит примерно так - «рассылка нежелательной рекламы по большому количеству адресов одновременно». «Большое количество адресов» понятие весьма растяжимое. Для нас же важно то, что туда попал именно ваш адрес и вам приходится заботиться о содержимом своего почтового ящика. А нужно ли это делать вообще? Может, все-таки проще, просто удалять нежелательные сообщения, не акцентируя на них внимания? С одной стороны да это проще, с другой еще не так давно многие платили за входящий трафик, а сейчас платят за повременный выход в сеть. Каждое письмо, это от одной до нескольких минут висения на линии и соответственно ваши же деньги. Зачем же вам платить за мусор? Не говоря уж о чисто моральных неудобствах, когда вы напряженно просматриваете содержимое своего почтового ящика, нажимая на клавишу Delete, боясь пропустить и удалить нужное вам письмо.

Как же с этим бороться? Во-первых, не нужно афишировать свой e-mail адрес. Самым разумным в этом случае будет взять себе ящик где-нибудь на бесплатном почтовом сервере, типа www.hotmail.com, www.usa.net. Это выгодно по двум причинам. Во-первых, на обоих этих серверах стоят фильтры, на хосты с которых наиболее часто рассылается реклама. Во-вторых, у вас будет адрес, который вы сможете, абсолютно не опасаясь, оставлять где угодно. Под «где угодно», в данном случае, подразумеваются места, откуда обычно ваш адрес и попадает в листы рассылки к спамерам. Это различные формы на WWW серверах, которые приходится заполнять все чаще и поле e-mail в них обязательно; поле password на анонимных ftp серверах, где e-mail используется в качестве пароля; сообщения в группы новостей. В последнем случае это более чем актуально. Мне, например, до сих пор приходит спам на адреса, с которых последний раз посылались сообщения в группы новостей более трех лет назад. Так что свой истинный почтовый адрес имеет смысл сообщать только друзьям и хорошим знакомым.

Кроме этого можно так же настроить фильтры входящей почты, они сейчас предусмотрены практически во всех почтовых клиентах, куда вписать хосты с которых к вам приходит спам. Если же фильтр не предусмотрен, то можно воспользоваться специальными фильтровщиками типа Spam Killer, SpamEater Pro, MailTalkX, WinBiff и других. Их всегда можно найти на сервере www.tucows.com или его российских зеркалах tucows.online.ru, tucows.rinet.ru

Что же делать с приходящим спамом? Лучше всего просто нажать клавишу Delete на соответствующем письме. Бурная реакция в виде разгневанной отповеди спамеру или посылки ему мелко порезанного свопа, не желательна по нескольким причинам. Во-первых, как правило, в поле отправителя редко указывается реально существующий адрес, в этом случае ваши речи не достигнут адресата, а своп благополучно придется выкачивать вам самим. Во-вторых, если адресат таки существует, вы ему даете понять, что ваш адрес существует реально и по нему можно посылать очередную порцию спама. В третьих, там может просто-напросто оказаться невинный человек, который даже и не подозревает об использовании его адреса в этих целях.

В любом случае вам нужно позвонить вашему провайдеру и выяснить, как относится к спаму он. Возможно окажется достаточным переслать

спамерское письмо на адрес технической службы провайдера, и он у себя поставит соответствующие фильтры, или добавит в уже существующие, конкретно этот хост, оградив уже не только вас, но и всех остальных своих пользователей. Письмо спамера нужно предварительно записать в файл, для того, что бы не потерялись все заголовки и почтовые отметки, по которым можно узнать реальный адрес или хост с которого пришло письмо. Если письмо пришло с российского адреса, то копию вы можете так же послать на postmaster@domain.name, для писем пришедших с AOL, CompuServe и прочих можно посылать жалобы по следующим адресам:
AOL - abuse@aol.com
UUNet - fraud@uu.net
CompuServe - abuse@compuserve.com
EarthLink - spam@earthlink.net

Как вычислить домен с которого пришло сообщение? Для этого нам понадобится увидеть служебную информацию письма. Что бы она стала доступной нужно включить соответствующую опцию показывающую ее. Там вы увидите примерно следующее:

From xog6@ibm.net Sun Jan 24 02:29:50 1999
Return-Path: <xog6@ibm.net>
Received: from blaise.dfci.harvard.edu (blaise.dfci.harvard.edu [134.174.51.14])
by burka.carrier.kiev.ua (8.Who.Cares/8.Who.Cares) with ESMTP id CAA09469
for <alice@lucky.net>; Sun, 24 Jan 1999 02:29:48 +0200 (EET)
(envelope-from xog6@ibm.net)
From: xog6@ibm.net
Received: from baby (55.phoenix-01-02rs.az.dial-access.att.net [12.72.32.55]) by blaise.dfci.harvard.edu (8.8.4/8.8.3) with SMTP id SAA06415; Sat, 23 Jan 1999 18:55:41 -0500 (EST)
Date: Sat, 23 Jan 1999 18:55:41 -0500 (EST)
Message-Id: <199901232355.SAA06415@blaise.dfci.harvard.edu>
To: travelers@ibm.net
Subject: Home Based Travel Biz!!!!!!
Status: O
X-Status:

Все что ниже поля Date можно пропустить; поле From тоже - все эти поля достаточно не сложно подделываются. Нас интересуют поля Received: это что-то вроде почтового штемпеля, который ставит каждая машина, через которую проходит это письмо. В первом же поле Received: мы видим, что письмо было отправлено с машины blaise.dfci.harvard.edu 24 января 1999 года и имеющей IP адрес 134.174.51.14. Что бы проверить правильность своих выводов смотрим на второе поле Received:, где опять же видим этот адрес. В данном случае наличие машины, с которой отправляли письмо очевидно. В спорном случае, вы можете запустить команду tracert blaise.dfci.harvard.edu или ping blaise.dfci.harvard.edu. Первая вам покажет путь до этой машины, вторая наличие машины с таки именем в online. То есть если вы все-таки решили написать жалобу провайдеру спамера, то писать нужно на postmaster@harvard.edu присовокупив, как уже упоминалось оригинал письма.

Следует заметить, что в данном случае жалоба не является просто вашим капризом, в законодательствах некоторых стран уже существуют статьи привлекающие к ответственности за спамообразную рассылку писем.

Для интересующихся, в сети есть специальные сайты объясняющие как бороться со спамом.
http://www.glasnet.ru/~junior/netiq/mbanks/index.htm
http://spam.abuse.net/spam/
http://www.ipclub.ru/antispam/
http://uic.nnov.ru/~kaaa7/READY/hk_sec01.htm

Главное - не медлить. При обнаружении спама в своем почтовом ящике важно правильно отреагировать на это. Правда, тут уж каждый решает сам для себя, как ему поступать...

И вдруг...

Раздался писк и в NukeNabber'e появились строчки :

[01/29/1999 05:08:21.371 GMT+0300] Connection: 129.8.133.195.dynamic.dialup.ru (195.133.8.129) on port 53 (tcp).
[01/29/1999 05:08:27.720 GMT+0300] Connection: 129.8.133.195.dynamic.dialup.ru (195.133.8.129) on port 1080 (tcp).
[01/29/1999 05:08:27.950 GMT+0300] Disconnect: 129.8.133.195.dynamic.dialup.ru (195.133.8.129) on port 53 (tcp).
[01/29/1999 05:08:28.671 GMT+0300] Disconnect: 129.8.133.195.dynamic.dialup.ru (195.133.8.129) on port 1080 (tcp).
[01/29/1999 05:24:59.456 GMT+0300] Connection: 129.8.133.195.dynamic.dialup.ru (195.133.8.129) on port 129 (tcp).

Ну [skipped] ! Опять нюкают...

Эта «китайская грамота», которая написана выше - банальный лог атаки на машину находящуюся в сети, то есть применение того, что в просторечии зовется «нюком». Давайте попробуем разобраться в происходившем: сначала «программа-охранник», живущая на вашей машине (в данном случае NukeNabber) взяла под наблюдение порты, которые наиболее часто используются при атаке.

[01/29/1999 02:21:17.187 GMT+0300] ICMP monitoring started.

Как видно из лога, через два с половиной часа машина была атакована. Что же с ней происходило в это время?

[01/29/1999 05:08:21.371 GMT+0300] Connection: 129.8.133.195.dynamic.dialup.ru (195.133.8.129) on port 53 (tcp).

Программа нюк, пытается законектиться на нужный ей порт, и послать определенную информацию, направленную на выведение из строя вашей машины.

[01/29/1999 05:08:27.950 GMT+0300] Disconnect: 129.8.133.195.dynamic.dialup.ru (195.133.8.129) on port 53 (tcp).
[01/29/1999 05:25:02.590 GMT+0300] Connection on port 53 (tcp) timed out waiting for data.
[01/29/1999 05:25:02.600 GMT+0300] Port 53 (tcp) is now disabled for 60 seconds.

Тут видно, что порт не ответил на вызов, то есть соединение не прошло и ваш «охранник» во избежание флуда (то есть бомбардировки порта пакетами, загружающими ваше соединение) порт был на 1 минуту закрыт вообще. Машина спасена. Временно, до применения более “продвинутого” нюка.

Общая суть атаки такова - машина последовательно получила достаточно много самых разнообразных пакетов, естественно ненужных и вредных. Все эти пакеты должны были тем или иным способом заставить вас принудительно перезагрузить машину. Чем чревата принудительная и неожиданная перезагрузка системы? Как минимум потерей не сохраненных данных в открытых на момент атаки приложениях, как максимум повреждения файловой системы, а то и отнесением жесткого диска в починку.

Для своих «темных делишек» нюки используют ошибки реализации операционных систем или особенности протоколов Internet написанных еще в 80-годах. В одних случаях эмулируется сообщение маршрутизатора о недоступности хоста, в других используется недопустимая длина пакета. Как известно, фантазии человека решившего сделать пакости ближнему нет предела.

Для того что бы защитить себя, прежде всего нужно научиться корректно вести себя в сети, что бы у людей не возникло желания запустить какой либо нюк на ваш IP адрес. В любом случае необходимо поставить Winsock 2.2 в случае Windows 95/98 и Service pack 4 в случае Windows NT 4, а так же регулярно наведываться на http://www.microsoft.com/ для собирания свежих патчей и hotfix.

Михаил Рахаев

The War of the Worlds

Часть I. Люди

Артиллерист замолчал и положил свою загорелую руку мне на плечо.

- В конце концов нам, может быть, и не так уж много придется учиться, прежде чем... Вы только представьте себе: четыре или пять их боевых треножников вдруг приходят в движение... Тепловой луч направо и налево... И на них не марсиане, а люди, люди, научившиеся ими управлять. Может быть, я еще увижу таких людей... (Г. Уэллс).

Главное, что мы должны понять, - марсиане (как, впрочем, и мы сами) могут атаковать только провинции, непосредственно соседствующие с их базами. Наши базы называются «командными постами» (Command Post), ихние - «коммуникационными центрами» (Communication Center). Если уничтожена база, автоматически уничтожаются все другие здания и оборонительные сооружения. Из одного этого факта вытекает масса тактических и стратегических приемов.

Излишне говорить, что в обороне прежде всего нужно защищать базу. Для этого, помимо обычной техники, у нас имеются проволочные заграждения, мины, стационарные орудия и системы ПВО (разрабатываются только после появления у марсиан летающих машин). Пришельцы обладают примерно тем же арсеналом, с той лишь разницей, что им, инородцам, для питания своей электрифицированной «колючей проволоки» требуется построить электростанцию. Возведением укреплений у нас занимаются бригады саперов (Sappers), у них - Digging Machine, похожая на динозавра громадина.

Быстрее всего строятся проволочные заграждения и баррикады и, между прочим, приносят большую пользу, особенно если поставить немного позади них стационарные орудия. Непрошеным гостям придется либо под обстрелом разбирать баррикады, либо, корежа машины, пробиваться к орудиям. Ха, такая война мне по душе! Только вот свои собственные танкисты, даже если им, олухам, проходы оставлять, все равно умудряются половину машин загубить, прежде чем из-за укреплений выберутся. А вообще, если нет спешки, лучше укреплять район широким фронтом в несколько линий, тем более что направление вражеской атаки всегда можно предугадать.

Ох, как страшно в первый раз входить на оккупированные марсианами территории. Эта красная трава, эти странные здания... Но, если не теряться, то все не так уж безнадежно. Их постройки горят не хуже наших, а установки с тепловыми лучами не очень дальнобойны. И, кстати говоря, противник-то наш отличается неимоверной жадностью. Они не стратеги, они - обыкновенные жадюги. Видя не занятую никем провинцию, они непременно пошлют туда небольшой отряд захватчиков. Нам это только на руку: пусть дробят свои силы. Мы же, наоборот, должны объединяться. Прекрасно работает следующая тактика. Армия атакует провинцию, уничтожает базу противника и отступает. Пока враг суетится, перегруппировывает войска и снова захватывает провинцию, все та же собранная в кулак армия ударяет уже в другом месте. И при этом, еще раз повторюсь, пока неприятель снова не отстроится в соседних провинциях, наши базы находятся в относительной безопасности.

Вы спрашиваете, как поднимать экономику? Я артиллерист, а не экономист. Не знаю. По всей вероятности, всем и каждому придется очень серьезно поработать. Особенно строителям. Сооружением баз и всех прочих доступных строений занимаются специально оборудованные машины (Construction Vehicle, у марсиан - паукообразная Handling Machine). Их должно быть много и работой они должны быть загружены по максимуму. А само строительство можно вести разными методами. Я для себя выделил несколько принципиальных моментов.

1. Собственные базы нужно строить только под надежной охраной. Однако слишком большая охрана пожирает чрезмерно много ресурсов, и из-за этого строительство может затянуться. Нужно найти какой-то оптимум. И, кстати, потрепанные в боях отряды лучше отводить в ремонтные ангары.

2. В первую очередь строятся ресурсодобывающие предприятия, хотя бы по одному для каждого типа ресурса. Времени на это уходит сравнительно немного, зато при дальнейшем строительстве не будет лишних проволочек. Но надо внимательно следить, какой прирост добычи можно получить. Иногда овчинка не стоит выделки.

3. Ближе к линии фронта более полезны ремонтные ангары, а не заводы и фабрики.

4. Сколько заводов ставить в провинции? Это зависит от ее обеспеченности ресурсами. По мне, так лучше один завод, работающий на полной мощности, нежели два, выдающие из-за дефицита сырья лишь 50%-ную мощность. Хотя, с другой стороны, два или три завода все же имеют больший потенциал.

5. В целях экономии времени и ресурсов лучше не строить в каждой провинции все возможные здания. Гораздо эффективнее присвоить каждой провинции свою специализацию.



Теперь немного расскажу о нашей технике.

The Armoured Lorry: броневики. Легкие, быстрые и дешевые боевые машины. Но, черт бы их побрал, хлипкие и ненадежные!

The Armoured Track Layer: гусеничные танки. Достойная смена броневикам.

The Tunnelling Track Layer: зверского вида танки, способные передвигаться под землей. До чего же дошел прогресс в конце 19-го века! Нужда заставит, и не то еще изобретешь! Между нами говоря, дороговизна этих танков не слишком-то компенсируется их землеройными свойствами. В суматохе битвы, как правило, не успеваешь ими в полной мере воспользоваться.

The Self Propelled Gun: передвижное дальнобойное орудие. Отличные машины, только не надо подпускать врагов к ним близко.

The Mobile Anti Aircraft Array: передвижная система ПВО. Сами по себе зти машины не очень сильны, тем более что воздушные цели прекрасно поражают и обычные танки. Однако отряды таких установок незаменимы в столкновениях с большим числом вражеских «летунов».

The Ironclad: броненосец. Корабль-красавец, последняя надежда людей. Это единственный образец земной техники, который ни в чем не уступает марсианским аппаратам. Группа из пяти броненосцев - зто сила, единственная сила, которую марсиане будут бояться и уважать. Главное достоинство зтих кораблей - поразительная дальнобойность. В связке с дирижаблем, который будет осуществлять наведение на цели, броненосцы могут щелкать марсианские базы и медлительные сухопутные отряды как орешки. Хотя, конечно, в лобовом столкновении шансы на победу значительно уменьшаются. К слову сказать, марсианские треножники не боятся воды. Они, как жуки-водомерки, могут скользить по водной глади, так что в случае чего смогут достать. корабли и в море. Об зтом следует помнить.

Еще одно достоинство броненосцев - иногда они могут атаковать провинции, отдаленные от собственной базы.

The Submersible: подводная лодка. Более слабая и более дешевая замена броненосцам. Зато может погружаться под воду.

The Observation Balloon: дирижабль. Медлительный летающий аппарат. Кое-какой боевой мощью обладает, однако используется, в основном, для разведки и наведения на цель броненосцев и мобильных орудий. Хорош и в обороне для своевременного обнаружения приближающегося неприятеля.

Что, вы не верите, что с такой техникой можно противостоять марсианам с их тепловыми лучами и черным смертоносным газом? Хорошо, я открою вам мой секретный план, который позволит нам победить. Слушайте!

Этап 1. Поначалу нам действительно нечего противопоставить захватчикам. Я думаю, придется смириться с моментальной потерей Шотландии. Я слышал о смелых планах обороны Эдинбурга, но не верю в них. Мне кажется абсурдной и идея дать решительный бой на юге Шотландии около реки Туид (Northumberland). Это все нереально. Максимум, что могут делать наши отряды при отступлении, - пытаться уничтожить строительные машины марсиан, при этом уходя от прямых столкновений с боевыми треножниками. По моим расчетам, главную оборонительную линию страны надо развертывать на севере Англии в районе Пеннинских гор (Pennines) с резервным полукольцом укреплений «Ливерпуль – Ноттингем – Гулль». Туда надо бросить все силы. Первостепенные технические разработки: upgrade для проволочных заграждений, минные поля и более дальнобойные стационарные орудия.

Этап 2. Если саперы подготовят хорошую встречу марсианам в Пеннинских горах, где захватчики должны обломать зубы, то, значит, война уже не проиграна. Настает этап затяжного и напряженного противостояния. Важно только не пропустить инопланетян дальше. Саперные бригады должны работать без отдыха. Главная задача правительства в тылу - наладить производство и успеть собрать мощный флот и армию до того, как марсиане предпримут решительный штурм. Важнейшие изобретения на зтом зтапе: танки на гусеничном ходу, дирижабли, мобильная артиллерия, различные upgrade к технике.

Этап 3. Как только наберется приличная армия, надо контратаковать. Это самый ответственный момент кампании. Неудача чревата многими осложнениями и даже проигрышем. Но и осторожничать ни к чему - марсиане ведь тоже копят силы и, рано или поздно, их очередная атака все-таки сметет наши укрепления. Лучше начать с разведки и выбрать себе противника послабее, желательно на побережье, чтобы иметь поддержку флота.

Первая контратака... Мы должны победить, я верю в зто... Только лучше не спешить закрепляться на отвоеванной территории, все равно не удастся. Надо тут же отступать. Так можно поймать марсиан на крючок жадности. Помните, я об зтом уже говорил. Они будут дробить армию, и каждая наша новая контратака будет встречать меньшее сопротивление. В идеале следует периодически «зачищать» все окрестные провинции, не давая марсианам укрепиться, дополнительно можно устраивать дальние вылазки с помощью флота. Так Земля совершенно измотает пришельцев (которые так и не просекут невыгодности своей тактики).





Третий зтап может длиться довольно долго, и зто нормально. При имеющемся раскладе сил время будет работать на нас. Промышленность окрепнет, армия - вырастет. На зтом зтапе можно заняться дорогостоящими научными разработками.

Этап 4. Более или менее обезопасив собственные провинции от нападения, можно уже думать и о реванше. Для зтого нужны, по крайней мере, две боеспособные армии. Одна будет по-прежнему изматывать противника точечными ударами, вторая - захватывать какую-либо стратегически важную провинцию и охранять строителей, пока они строят базу. Обороняться одной только техникой будет поначалу нелегко. Возможны и неудачи. Однако изменить хода войны зто уже не сможет. На нашей стороне численное превосходство, оно, в конечном итоге, все и решит.

Этап 5. Масштабное наступление. Здесь основной проблемой будет нехватка ресурсов при строительстве баз. Это может затянуть победное шествие, но не остановить его. Что же касается хваленого форпоста марсиан в Грампианских горах, то несколько отрядов мобильных орудий вкупе с дирижаблем и небольшой танковой

группой прикрытия с легкостью вскроют его, как консервную банку. Кто бы знал, как я жду этого момента...

Пылкое воображение артиллериста, его уверенный тон и отвага произвели на меня громадное впечатление. Я без оговорок поверил и в его предсказание о судьбе человечества, и в осуществимость его смелого плана. Читатель, который сочтет меня слишком доверчивым и наивным, должен сравнить свое положение с моим: он не спеша читает все это и может спокойно рассуждать, а я лежал, скорчившись, в кустах, истерзанный страхом, прислушиваясь к малейшему шороху. (Г. Уэллс)

Часть II. Марсиане

Прежде чем судить их слишком строго, мы должны припомнить, как беспощадно уничтожали сами люди не только животных, таких, как вымершие бизон и птица додо, но и себе подобных представителей низших рас. Жители Тасмании, например, были уничтожены до последнего за пятьдесят лет истребительной войны, затеянной иммигрантами из Европы. Разве мы сами уж такие поборники милосердия, что можем возмущаться марсианами, действующими в том же духе? (Г. Уэллс).

Мне уже не долго осталось... Проклятая планета, проклятая экспедиция, проклятые птицы. Зачем они кружат надо мною... А как все хорошо начиналось. Вершить правосудие на Земле Большой совет избрал нас, лучших из лучших. Наши предки завещали нам Землю, она нужна нам для жизни. Мы были готовы ко всему. Огонь священной войны согревал нас на этой чужой планете. Ненавижу людей! Они не воины, они - жалкие ничтожные твари! Они позорно проиграли войну. Но что за невидимая напасть свалила всех нас!?

Приятные воспоминания... Война шла в точности по плану, по составленному мной плану! Помню его наизусть.

Этап 1. Высадка. Места приземления новых капсул были мне неизвестны, состав подкрепления - тоже. Сколько я доказывал на Совете, что нам здесь не понадобятся Digging Machine, все равно прислали две штуки. Я их в сердцах чуть не уничтожил. Это ниже нашего достоинства - обороняться. Гораздо важнее Handling Machine. Они строят базы - это главное при продвижении вглубь территории.

Первое время группы треножников (Scout Machine или более мощные Fighting Machine) вполне достаточно для победы в любом столкновении, поэтому можно вести себя достаточно нагло и не церемониться с людьми.



Главное в наступлении - быстрота. Надо двигаться вперед, пока люди не опомнились. Много было споров по поводу того, в каких секторах строить базы в первую очередь. Я наотрез оказался захватывать все подряд. Вполне достаточно одной базы в каком-нибудь центральном секторе. В остальных секторах мы, правда, тоже уничтожали любые зачатки сопротивления, но потом оставляли туземцев в покое. До времени, конечно, пока не появятся свободные от работы строительные машины. Кстати, базы на побережье я на всякий случай приказывал ставить подальше от моря. Мне сразу не понравились здешние моря. У нас на Марсе нет такой гадости.

Этап 2. Вскоре ко мне стали поступать сообщения командиров машин о появлении у людей странных проволочных заграждений, подкрепленных жалкими пороховыми орудиями. Какой примитивизм! Однако для нашей не очень многочисленной армии и они могли быть опасными. Я приказал сменить тактику и временно приостановить атаки на базы. Нет, я не давал людям передышки, просто начал более осторожно выбирать цели для нападения.

Этап 3. Для победы понадобилось всего лишь изготовить пару отрядов Bombarding Machine (предварительно надо изобрести и построить High Explosives Plant). На это ушло некоторое время. Впрочем, все не слишком затянулось. Удача была на нашей стороне. С отрядами «шагающих бомбардировщиков» (позднее их следует сочетать со Scanning Machine) земные укрепления стали нам не страшны. Треножники прикрывали их от случайных столкновений, сами же они издалека, не приближаясь на опасное расстояние, обращали в пыль эти смешные баррикады и пушки.

Этап 4. Искра сомнения промелькнула во мне только единожды, когда я увидел, как быстро люди обучаются. Слишком быстро для низших существ. Однако это не могло ни на что повлиять. Мы уже успели освоить большую часть территории и пополнить армию новыми машинами. Свои чудаковатые стреляющие ездилки люди модифицировали, но это не стало для нас проблемой. А вот их дальнобойные крупнокалиберные пушки попортили нам немало техники. Появись они немного раньше, наше превосходство не было бы таким явным. Как бы там ни было, но для финальной битвы в секторе 30 мне пришлось собрать довольно большую армию.

Это был настоящий триумф. Маленькая победоносная война, о какой мечтает любой марсианский полководец. Жаль, что так бесславно все закончилось. Слабею... Проклятая планета ...

...На Марсе, очевидно, не существует бактерий, и как только явившиеся на Землю пришельцы начали питаться, наши микроскопические союзники принялись за работу, готовя им гибель. Когда я впервые увидел марсиан, они уже были осуждены на смерть, они уже медленно умирали и разлагались на ходу...

...Смерть явилась как раз вовремя. Услыхав карканье птиц, я взглянул наверх; передо мной был огромный боевой треножник, который никогда больше не будет сражаться, красные клочья мяса, с которых капала кровь на опрокинутые скамейки на вершине Примроз-Хилла. (Г.Уэллс)

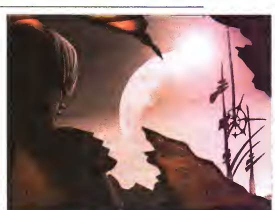
Гуру Брамин

Лиат. Спираль мира

Вы играете в «Лиат»? Спорю, солюшен вам пригодится. Только не взыщите за лаконичность: у игры уж больно... своеобразный сюжет, и пересказывать историю я здесь не буду. Ву застрявший в игре for застрявшие в игре - лозунг ближайшей пары страниц.

Об интерфейсе. Для того, чтобы использовать предмет или заклинание, нужно сначала выбрать объект использования, потом - inventory или магию, и потом - конкретный предмет/заклинание. Для того, чтобы соединить два предмета, нужно вызвать меню нажатием правой клавиши мыши, потом войти в inventory и по очереди «использовать» каждый предмет. Если предмет в принципе можно соединять с другими, после нажатия «использовать» вокруг него появится фиолетовая рамочка. Соответственно, если вы хотите применить заклинание на предмет, то нужно выбрать inventory, нужный предмет, нажать «использовать», нажать «магия», выбрать заклинание и нажать «использовать». Если предмет лежит, скажем, на полке (например, первый игровой экран), то нужно выбрать полку и нажать «взять» - появится список ее «содержимого». Остальное, пожалуй, - как в добрых старых «лучших домах Филадельфии».

Итак, все же самая завязка - вы, волшебник Крисс, и ваша знакомая, лесная фея Итена, непонятно, как, и непонятно, зачем, очутились в городе, в котором с недавних пор поселилась другая ваша знакомая, четырехрукая селенита Тихе. Вы не находите хозяйки - только ее предупреждение о том, что в городе что-то неладно и что пока вы в нем, вам грозит опасность. Как хорошо все начиналось...





«Тетя Ася приехала»!

Выслушав послание Тихе, возьмите кольцо, лежащее на полу, и все вещи с полки (количеством 4). Расплавьте свечу на горелке, после чего выходите из помещения.

Вы в тюрьме? Нечего тут мудрить: на самих себе используйте заклинание «Магическая отмычка». Добравшись до пещеры, заберите все из сундука, идите дальше и на мосту примените заклинание «Разрушение галлюцинаций» - от моста осталось далеко не так мало, как кажется сначала. За мостом вас ждет выход на карту.

Идите в Азеретус. Зайдите в магическую лавку и купите у мага все, что он сможет вам предложить (дайте ему деньги). Кроме того, не забудьте «поболтать» с хозяином на все предложенные темы. В углу стоит кочерга - возьмите ее и сбейте ею с полки магический аккумулятор. Выходите из лавки и идите к водонапорной башне - внутри примените на водяном танке заклинание вызова Духа воды. Дойдите до лаборатории Тихе (на площади налево), на входе в нее поверните вентиль (подчеркиваю: вентиль) системы охлаждения и включите генератор. В лаборатории зарядите злектронной пушкой ваш аккумулятор, а им - взятый с полки Тихе переводчик (он же транслятор).

В порядке продолжения исследования города поговорите с владельцем гостиницы (Грегом) и с библиотекаршей. После всего зтого идите к выходу из города - Итена, ваша знакомая лесная фея, расскажет вам, что нашла Тихе, и покажет дорогу в ее, скажем, жилище.



Пробить на слезУ

Возьмите анкх - единственное, что в комнате Тихе курсор воспринимает как предмет. Вернитесь в Азеретус, подойдите к часам и поверните налево - вы попадете в дом Дориана. Он расскажет вам про свои научные изыскания и даст рукопись, которую сам расшифровать не может. Подействуйте переводчиком на рукопись, и в списке ваших заклинаний появится «Ночное зрение». Рукопись отдайте Дориану - в обмен вы получите библиотечную карточку. Идите в библиотеку, предъявите карточку Лиине; войдите во внутреннее помещение и там примените свежевыученное заклинание. Теперь вы видите секретный вход - за ним будет лежать книга, в которой содержатся некие ценные сведения: например, как сделать талисман, изгоняющий духов. Да - ведь именно зто нужно хозяину гостиницы.

Для начала получим шелковый платок. Подействуйте на Лиину анкхом - она расскажет вам про свою сес-

тру, аквиниту, которая некоторое время назад пропала, и единственным напоминанием о которой осталась статуя в центре города. После этой душераздирающей тирады на столе останется платок, мокрый от слезы Лиины, - забирайте его и уходите из библиотеки. Чтобы не терять даром времени, расколдуйте Миранде, сестру Лиины, - переключите время суток на ночь (через «Личное меню) и подействуйте на статую «Разрушением заклинаний». Миранде даст вам раковину; не забудьте переключиться обратно в дневной режим - в ночном не работает карта.

Побеседуйте с появившейся в своем «жилище» Тихе - причем тему реагентов поднимайте до тех пор, пока Тихе не расколется про источник на озере Иве. Заклинание перемещения по воде вы получите в придачу к информации - идите на озеро (локейшен на большой карте), с помощью заклинания доберитесь до островка и наберите в флягу воды.

Идите в локейшен «Кузница» и на входе примените на место, обозначенное «Здесь можно взять спиральную ветку», заклинание «Притягивание предметов». Взяв ветку, идите в дом и дайте Петру - кузнецу - ваши деньги. Через сутки - то есть, выйдя из дома и войдя в него - заберите у Петра готовую табличку. Обмажьте ее воском, иглой (с полки Тихе) нацарапайте рисунок, обмакните табличку в кислоту (тоже с полки) и оботрите платком. Получившийся талисман отдайте Грегу. Выйдите из гостиницы и снова войдите - Грег, благодарный за избавление от духа, даст вам комнату бесплатно. В комнате заберите из сундука веревку с крюком и кирку.







Не «О-го-го», а ключ от храма!

В «Жилище Коганны» ведьма выкидывает вас из дома при каждой попытке пройти вглубь. Оказавшись снаружи, используйте кольцо, взятое в доме у Тихе - теперь с его помощью вы можете телепортироваться.

Идите на маяк и срежьте ножом сухую ветку. Соедините ее с пластинкой серебра - у вас получится посох. На входе на маяк включите его. Поговорите с Кондором, дважды затронув тему посвящения в дарты.

Теперь займемся заклинаниями. Для начала - ингредиенты: спиральная ветка находится, как уже было сказано, около кузницы; тем же способом, что и ее, вы можете добыть: около дома ведьмы - паутину, на кладбище в Азаретусе - корень, около дерева с дриадой - цветок дриады (когда подойдете к дриаде, сыграйте ей на флейте: за это она даст вам предмет под названием «Подарок»). Собрав все это, идите на болото, телепортируйтесь (используйте «на болото» кольцо) и притяните еще один ингредиент - болотный корень (находится у самых корней дерева). Поднимитесь в древесный дом Эрна и соберите листы - два рецепта будут написаны на них, остальные - в книге, которую вы взяли в библиотеке. «Поиск человека» оставьте на потом; а сейчас - «Шутка от Эрна», «Телепортация» и «Вызов духа». Принцип приготовления следующий: сначала используйте котелок (я имею в виду, буквально). Потом побросайте в него соответствующие ингредиенты (тоже просто используйте их). Ровно тем же способом дотроньтесь до котелка волшебной палочкой и ею же дотроньтесь до вашего посоха. Заклинание в Вашем распоряжении; чтобы применить его, надо посмотреть на посох и нажать соответствующий иероглиф. Испугайте змею «шуткой Эрна» и пройдите в склеп.

Возьмите с останков Эрна ключ, еще раз примените «Шутку Эрна» и телепортируйтесь с болота. Идите на городское кладбище, считайте «Клонированием предмета» ритуал Хаосы с крышки гробы и после этого примените «Вызов духа» на гроб. Обсудите с Аттаной все темы, идите в храм и отдайте ключ охраннику. Пройдите дальше (если колонна еще горит, вернитесь на кладбище и еще раз поговорите с Аттаной) и вставьте карточку, полученную у Аттаны, в машину. Во второй слева комнате находится первый символ; взяв его, откройте кочергой крайнюю комнату справа и возьмите второй и третий символы; соедините все три вместе и вставьте получившееся в машину; заберите карточку. Можете считать себя дартом.

Теперь займемся остатками колонны. Спуститесь в дырку с помощью веревки с крюком. Уничтожьте змею заклинанием «Аннигиляция». Пройдите по шатающему мосту, применив заклинание «Ходьбы по любой поверхности». Отколите кусок кристалла киркой и возвращайтесь.

По-нашему, по-гиппократовски

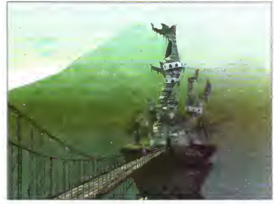
Идите к порталу на небесный остров; оказавшись внутри, почините алтарь заклинанием «Увеличение потенциала», положите не него вашу карточку и зачтите ритуал Хаоса. Можете уходить: один из 5 ключей от мира - у вас.

Тильвиллу похитила Коганна. Снесите старуху «Ударом молнии», расколдуйте девушку («Снятие заклинаний») и изучите ту часть проклятья, которая на Тильвилле осталась. С изученным идите к Крондору (на маяк), поговорите с ним о состоя-









нии испытуемой, и он увеличит ваши способности по расколдовыванию. Возвращайтесь к дриаде и расколдовывайте Тильвиллу окончательно; теперь вы на хорошем счету у Кхеката - того самого наместника, который в начале игры засадил вас за решетку.

Заберите из комнаты Тильвиллы зеркало и идите к эльфам; на входе постучите. Поговорите с их королем - он выделит вам комнату. Зайдите в нее, поговорите все с той же Тильвиллой и с Безымянным. Выйдите и войдите еще раз - Тия скажет вам, что Итена заболела. Вам нужно получить у Кхеката разрешение на отплытие на остров - Кхекат попросит вас найти пропавшую Тильвиллу. По книге (все той же, взятой в библиотеке) приготовьте заклинание «Поиска» и тут же его используйте. Зайдите в храм Аделлы и станьте свидетелем того, что Тильвилла в самом деле исчезла. Возвращайтесь в замок и войдите в тронный зал.

Идите в Храм Хаоса (Портал на Небесный остров). Поговорив с Безымянным, продайте ему душу путем вручения карточки дарта. Заберите на маяке - с того места, где стоял Кондор - прибор. Идите в доки, примените на охранника заклинание установления контроля и установите прибор на корабль (подчеркиваю: установите). На острове Иве предъявите волшебнице подарок дриады, после чего выйдите на исходный экран, обнаружьте затонувший корабль и вызовите Миранде (использовать раковину на воду). Обсудите с ней ваше бедственное положение и с помощью полученного заклинания сматывайтесь с острова.

Зайдите в вашу комнату в эльфийском поселении - и равноценный обмен «зерно-фея» произведен.

Resurrection в быту

Надо быть благодарными - и поэтому мы пойдем и под предлогом «сказать спасибо» узнаем у Миранде (в доках) некоторую информацию про один из ключей. Миранде переадресует нас к принцессе Земель Полуночного Солнца Силл («Как», - говорит, - она [вещь, ключ] попала ко мне - не помню; но вышла у меня из-за нее ссора с принцессой...» - далее по тексту); а мы у замка принцессы немножко похулиганим: путем предъявления кристалла охранной системе с последующим разрушением последней. Выведать у принцессы самое сокровенное можно путем предъявления анкха; а потом остается только сообщить, что жених ее не бросил, а давно мертвый лежит - и ключ у нас (вот что значит женщина... одна. Миранде заколдовала, нас чуть не кончила...)



Теперь к воротам - пока принцесса разбирается с хладным другом, мы воскресим другого - и он отведет нас в убежище Крона.

Улет

Осталась мелочевка - выслушать все призывы и сделать по-своему. Дотроньтесь до колонны - и наступит именно то, что есть название этой главки. Я бы даже сказал, полное название этой главки наступит. Справились? Поздравляю!

Ян Масарский aka Plague J. Pestilence

Gangsters: Organized Crime

Ни для кого не секрет, что теперь у нас есть Gangsters. И нам надо как-то с этим жить, что, порой, нелегко. Чтобы было полегче, не поленитесь ознакомиться с нашим учебным пособием.

Начинающим авторитетам

Спецслужбам так и не удалось скрыть свой заговор против человечества. Мы знаем все. Когда еще в стадии разработки стало ясно, что каждый поигравший в Gangsters становится мафиози со стажем, спецслужбы сговорились и послали в студию HotHouse своих людей, которые, угрожая расправой, заставили разработчиков... испортить игру. Да. Те, скрепя сердце, стали губить любимое детище. Пожертвовать решили интерфейсом. С тех пор он стал ущербным таким... Кургузым...

После раскрытия заговора в обстановке полной секретности разразился грандиозный международный скандал. Отставка премьеров и финансовые кризисы - только отдаленный отголосок тех немыслимых должностных баталий, что прокатились по всему миру. Однако, что сделано - то сделано. Интерфейс теперь не исправишь.

Но что нам какой-то там интерфейс! Мы и не через такое проходили. Противно, конечно... Но ничего, прорвемся! Аляску не отдают, но Трезвенность будет наша!

В этом оптимистическом настроении (и *только* в таком) можно садиться играть. Во избежание порчи клавиатуры, разламывания мыши, выпадения монитора из окна и прочих эксцессов.

Сотовый телефон - это больше не актуально. Шестисотый «мерин» - второстепенно. Что действительно нужно, так это кнопочка play на CD-ROM'е. В самих Gangsters музыка есть, и даже хорошая... Но вот работает она как-то странно, да и мало ее. CD-ROM игра оккупирует прочно, никаким cd slayer'ам... э-э-э, простите, player'ам... никаким cd player'ам его не уступает. А без музыки никак нельзя. Ибо полчаса в gang organizer'е без музыки - прямая дорога в «желтый дом». Спасает только волшебная кнопочка. Ну, или вспомогательные средства музыкопроигрывания.

Далее - в readme есть секция со списком всех хоткеев. Если память у вас хорошая - их нужно запомнить. Если хорошей памяти нет, но есть принтер - делайте распечатку.

И, наконец, уясните, что Gangsters - игра не для слабонервных, и что надо быть терпеливым. Не для слабонервных она не потому, конечно, что людей там расстреливают из «томпсона» и сжигают заживо, а потому, что из-за возни с интерфейсом никогда не успеваешь на это посмотреть. Надо помнить, что во всем виноваты спецслужбы, и по мере сил продираться через тернии - с терпением и прилежанием.

Теперь, когда вы идеологически подкованы, переходим к практической части.

3 пути к пенсии

В обычных играх и сценариях можно выиграть тремя способами - завалить конкуренцию, стать мэром и... м-м-м... не знаю, как перевести «go straight» в данном контексте, но суть здесь в накоплении имущества на $250.000 и отходе от дел - при условии, что у вас нет нелегальных предприятий и против ваших людей не заведено уголовных дел. Рэкетом, правда, можно заниматься по-прежнему.

В избирательную кампанию надо вступать в первые две недели от ее начала, после чего придется еще платить населению за поддержку. Для вступления нужно иметь адвоката и контролировать не менее 100 блоков. Если мэром изберут не вас - вы проиграли.

Go straight желательно производить в условиях мира с остальными кланами, иначе будет очень сложно во время перестрелок не нарушить закон :). Впрочем, если все правоохранительные органы у вас куплены, об этом можно особо не беспокоиться.

В multiplayer'е же никого не колышет, станете вы там мэром или нет - нужно всех убить. На противников надо давить по всем фронтам, чтобы у них не осталось людей, денег и территории. Если же это произойдет с вами - конец игре.

Завоевание Новой Трезвенности придется начинать с рэкета, затем можно прикупить немного легального бизнеса в качестве прикрытия, ну а потом уже перейти к значительно более прибыльному нелегальному. По ходу игры потребуется постоянно расширять штат работающих на вас людей, следить за тем, чтобы ваш бизнес охранялся, а территория - патрулировалась. Следует проводить регулярный подкуп официальных лиц, улучшать арсенал и пополнять автомобильный парк. Несмотря на широкие возможности в сфере развлечений (разрушений и насилия), злоупотреблять ими все же не следует. Если вас в итоге посадят, никакие взятки уже не помогут.

Какой из трех путей к победе вам больше по душе - решать вам.

11 добродетелей

Чего означают эти звездочки и половинки звездочек? Какие-то мозги на зеленом фоне, и рядом с ними - звездочки... Пройдемся по характеристикам гангстеров и их значениям.

Intelligence (интеллект) - необходимая вещь для заместителей; еще пойдет на пользу тем, кто ходит нанимать братву. Для остальных, как и в жизни, не обязательно.

Organization (организованность) - второе необходимое качество заместителя (lieutenant), первое необходимое качество бизнесмена.

Business (можно перевести как «занятость» :), но в данном случае означает «способность к управлению бизнесом») - второе необходимое качество бизнесмена, и только ему одному и необходимое.

Firearms (огнестрельное оружие) - обозначает не количество огнестрельного оружия в личном владении, а степень умения с ним обращаться. Вещь для гангстера критическая - определяет, попадет он в противника или попадет в морг.

Fists (кулаки) - умение набить морду без применения подручных средств. Универсальное лингвистическое средство - все сразу все понимают.

Knives (ножи) - умение порезать и не порезаться при этом. Применяется к патологически непонятливым.

Arson (поджог) - отличительная черта всяческих пироманьяков aka юных пожарников. Надо порой что-нибудь поджечь - вот их и зовите. Только не просите у них прикурить сигарету, если цените здоровье в целом и волосяной покров в частности.

Explosives (взрывчатые вещества) - городские власти совсем не следят за архитектурной целостностью кварталов города. Некоторые здания абсолютно не вписываются в общий стиль

округи. Человек, опытный в области взрывчатки, поможет вам сделать родной город красивше.

Intimidation (устрашение) - способность отдельно взятого братка пройтись с отдельно взятым лохом по отдельно взятым понятиям без применения дополнительных объяснительных средств. Необходимое качество вымогателя.

Driving (вождение) - опытный NFS'овец обеспечит вам спокойный уход от копов после ограбления.

Stealth (незаметность) - универсальный атрибут: чтобы его обладатель ни делал, он будет делать зто незаметно для чужих глаз.

Понятно, что, чем больше всего, тем лучше, но есть некие приоритеты. Intelligence и organization, при всей своей общечеловеческой ценности, сто лет не нужны узкоспециализированным поджигателям и убийцам, в то время как на денежных запросах зтих организованных умников отражаются негативно («негативно» означает «больше требуют»). Зачем платить за то, чем не пользуешься? Старайтесь делать так, чтобы гангстер был хорош в том деле, которое вы ему намерены поручить, а не «вообще». Денег порой уходит на таких вундеркиндов - уйма.

Business нужен только бизнесменам, и вождение машины в мирное время тоже не требует особых умений - обращайте внимание на зти характеристики только в том случае, если вам нужен управляющий бизнесом или водитель в команде грабителей. Поджигать и взрывать что-то каждый день нет никакой необходимости, так что берите людей с высокими показателями в этих областях, если они умеют хорошо делать что-нибудь еще. Ножи и кулаки - аналогично поджогам и взрывам, хотя пригодны бывают чаще.

Хороший гангстер - хороший стрелок (в отличие от "хороший полицейский - мертвый полицейский"), так что пятизвездочный firearms пригодится всякому. Stealth, как уже говорилось, тоже вещь универсальная. Старайтесь, чтобы у ваших людей все было тип-топ в плане stealth, иначе на ваши тайные убийства будут собираться толпы зевак, а копы будут показывать на ваших людей пальцами и кричать «маска, я тебя знаю!».

Встречаются таланты, у которых все характеристики - выше четырех звездочек. Если у них еще и все в порядке с intelligence и organization (читай: могут связать больше двух слов и умеют вставать по будильнику), то таким орлам прямая дорога в заместители. За статус lieutenant зти самородки должны получать +50 баксов в неделю к тем ~$200, что они обычно просят, но для хорошего человека столько не жалко. Еще старайтесь их в опасные места в одиночку не посылать.

Если таких «отцов» пока нет, а назначить кого-нибудь надо, довольствуйтесь просто человеком с хорошими intelligence, organization и, желательно, stealth. Также учтите, что +$50 к еженедельному жалованью, которые вы обязаны давать своим заместителям (независимо от их характеристик) не становятся -$50, когда вы их понижаете в должности, - они так и будут требовать ту сумму, которую получали будучи заместителями. Можно, конечно, их убить и не платить ничего, но зто отрицательно скажется на лояльности ваших людей. Просто старайтесь не "тасовать" заместителей слишком часто. Разница в ползвездочки значит немного, меняйте старых заместителей только на значительно более крутых гангстеров.

Сбор дани за «крышу» на большой территории требует существенных человеческих ресурсов, но особых требований к качеству этих ресурсов не предъявляется. В целях экономии средств, для такой работы рекомендую набирать ламеров по ~$80/шт. в неделю. Давать им хорошее оружие не стоит, потому что, если их убьют, вы потеряете дорогостоящую пушку. Эти снайперы и из дробовика в упор попасть не могут, поэтому лучше дать им кольт за сто баксов, а вместо убитых нанять новых, благо таких всегда прорва. Спросите, зачем им вообще давать оружие? Ну, если они наткнутся на врагов, то те могут оказаться такими же дебилами, и тогда у ваших все же будут какие-то шансы завалить противника... :)

Адвокат и бухгалтер - люди уникальные в своей полезности (или полезные в своей уникальности?..) - так что продолжайте искать пятизвездочные образцы и, найдя, гонорара для них не жалейте.

В общем и целом - регулярно нанимайте новых людей, следите за тем, чтобы они были хорошо вооружены и обладали высокими характеристиками в области своей работы. Максимальное количество «боевых» гангстеров - 80, но численность гангстеров, управляющих вашими предприятиями и гангстеров, «сидящих» в pool'е (не приписанных ни к какой команде) ничем не ограничена. Не забывайте, что вы платите вашим людям независимо от того, делают они что-либо или нет - не тратьте денег на содержание дармоедов.

Еще помните, что ваш офис тоже надо охранять, так что имеет смысл оставлять некоторое количество гангстеров в конторе. Уровень охраны можно проверить по карте или узнать из окошка здания (открывается двойным щелчком на здании).

28 видов благотворительности

Приказы вашим гангстерам делятся на 4 категории: бизнес-приказы, личные приказы, легкие преступления, насильственные преступления. Приказы адвокату и бухгалтеру даются отдельно.

Для всех приказов на карте голубым цветом отмечаются места, где их можно применить. Цели некоторых действий нужно указывать в clipboard'е - списке всех людей города. Такие «массовые» приказы, как вымогательство, сбор дани, патрулирование будет легче отдавать, если вы определите территорию для заместителя -

приказ будет автоматически на нее распространяться. Некоторые приказы - взрывы, поджоги, убийства - якобы займут у вашего человека всю неделю, но на самом деле на протяжении этого времени его можно отловить после выполнения задания и отдать новые приказы, хотя их разновидностей останется негусто. Бывают приказы, которые можно отдать только при наличии определенных условий. Или такие, которые вообще недоступны при отсутствии необходимых вещей - нельзя, к примеру, завести нелегальный бизнес, если его негде ставить, и нельзя экспортировать краденое, если нет краденого.

Что означает тот или иной приказ, в каких условиях его можно отдать, как он будет выполнен?

Бизнес-приказы

Buy premises (купить помещение) - позволяет вам приобрести практически любое предприятие в городе за определенную сумму. Муниципальная собственность и предприятия других кланов не продаются, большинство остальных можно купить - были бы деньги. На задание можно отправить одного или двух человек - один из них останется и будет управляющим новоприобретенного бизнеса. Пустая земля в центре блока также покупается посредством этого приказа.

Set up business (завести бизнес) - прикупив пустырек в центре блока, вы сможете организовать там какой-нибудь нелегальный бизнес. Потребуется некоторое время, прежде чем постройка предприятия будет завершена, и оно начнет приносить деньги. Выбирая место для нелегального бизнеса, старайтесь, чтобы здание, за которым он находится, служило прикрытием не только формально, но и реально отводило подозрения. Нелегальный бар за мелким общежитием быстро вызовет подозрения у ФБРовцев - чего это в занюханный домишко ежедневно ломятся толпы народа? А под прикрытием схожего, но легального бизнеса ваши лавочки не будут вызывать столь пристального интереса. Показатель stealth управляющего также играет роль.

Среди пятнадцати видов нелегального бизнеса есть два, которые сами по себе дохода не приносят. Moonshine stills (самогонные аппараты) производят выпивку для баров - без нее бары работать не будут, а без баров выпивка ни к чему. Прессы по изготовлению фальшивых денег также не приносят никакой прибыли. Ваши предприятия просто будут сбывать фальшивки покупателям, повышая свою доходность на 50%.

Run business (управлять бизнесом) - вы посылаете человека управлять каким-либо из принадлежащих вам предприятий. Если бизнесом уже управляет кто-то из ваших людей, то они сначала немного поколотят друг друга (шутка), а потом поменяются местами (правда). Звездочки рядом с именем управляющего - среднее от его business и organization.

Collect protection (собирать дань) - ваш человек будет ходить от дома к дому с песнями о нелегкой гангстерской жизни и собирать милостыню. Милостыню выплачивают только те, к кому до этого приходил другой ваш человек и спел о нелегкой жизни тех, кто не сочувствует нелегкой жизни гангстера. (Поясняю: дань можно собирать только после того, как ваши вымогатели ее «вымогли».) На подстригание чужих доходов можно посылать хоть всю команду - дело это трудоемкое, требует большого количества людей.

Adjust protection (регулировать дань) - позволяет вам увеличивать или уменьшать размер выплачиваемой дани. Высокая дань прибавит вам денег, но не прибавит симпатий со стороны населения. Низкая - наоборот. Люди поймут, что человек вы простой, что много вам не надо. Будьте проще, и народ к вам потянется! Это особенно важно во время избирательной кампании, потому что количество голосов за вашу кандидатуру напрямую зависит от уровня враждебности к вам ваших «подопечных».

Export (экспортировать) - ваши гангстеры берут грузовичок, едут на склад, забирают товар и везут его на вокзал или в порт. Экспорт всегда происходит с определенными издержками.

Donate (жертвовать) - небольшие суммы на благотворительность для создания хорошей репутации - полезно во всех отношениях.

Личные приказы

Guard business (охранять бизнес) - если вы отдадите вашим людям приказ охранять бизнес, то они будут его охранять. А если они будут его охранять, то уровень охраняемости этого бизнеса повысится. В связи с чем бизнес будет охраняемым. Просекаете логическую канву?

Patrol (патрулировать) - грозные дядьки с пушками будут ходить туда-сюда и смотреть, как бы чего плохого не случилось. Чтобы это организовать, нужно:

а) нанять грозных дядек;
б) дать им пушки;
в) приказать им ходить туда-сюда.

Территорию патрулирования лучше слишком не растягивать, иначе им придется чересчур долго ее обходить.

Explore (исследовать) - ваши люди отправятся на разведку и, если их не грохнут по дороге, вернутся с исчерпывающим отчетом о зданиях, в которых они побывали.

Recruit (нанимать) - пополнение стройных рядов вашей армии происходит за счет головорезов, ошивающихся во всяких злачных местах. Регулярные визиты мозговитых братков с предложением работать на вас должны сделать свое дело - на следующей неделе вы сможете отобрать пригодных для найма гангстеров на страничке заместителей.

Go to (идти) - посылает вашего человека... на место, указанное вами на карте. После этого он или они будут стоять и ждать дальнейших распоряжений.

Легкие преступления

Bribe (подкупить) - простым ганг-

стерам под силу подкупать только священников. Приходят они к такому и говорят: «дай-ка я тебя подкуплю, святой отец», а он им и отвечает: «дело зто богоугодное, сын мой». Всех остальных - полицейских, судей, репортеров и т.д. - подкупать приходится адвокату.

Intimidate (пугать) - ваши люди навестят несговорчивого малого и зачтут ему программу действий по организации сладкой жизни. Для многих зто является просто откровением, и они резко меняют свои взгляды на то, кому надо, а кому не надо платить.

Extort (вымогать) - вымогательством вы забиваете территорию под себя, после чего местные бизнесмены будут еженедельно отстегивать вам небольшую сумму за «крышу». Рэкетир должен производить впечатление, поэтому без высокого показателя intimidation здесь не обойтись. Территория - один из главных показателей вашего могущества, поэтому как можно быстрее пройдитесь по всем нейтральным блокам, потому что потом перетягивать бизнесменов из-под чужой «крыши» будет значительно труднее. Вымогательство - дело масштабное и массовое.

Raid (грабить) - грабить! Грабить - зто круто. Товары с места ограбления можно вывезти только грузовиком, и не забудьте включить в команду хорошего водителя. Ограбление - дело шумное, и хороший firearms в зтом деле необходим.

Kidnap (похитить) - что может быть лучше, чем похитить вражеского гангстера, надавать ему по шее и допросить? Разве что похитить вражеского гангстера, надавать ему по шее, потом надавать по морде, потом по почкам... Вплоть до четырех человек сразу отправятся похищать указанного гангстера, если вы знаете, где он, - в противном случае они будут искать его по всему городу. Сообщения ваших подшефных типа «замечен гангстер такой-то» очень в зтом помогут.

Насильственные преступления

Их нельзя применять к кому попало. К полицейским, ФБРовцам, судьям, другим гангстерам - можно. Но тех, кто вам ничего не сделал, трогать нельзя. Если они в чем-то перешли вам дорогу - тогда пожалуйста. В clipboard'е будет видно, кого можно, а кого нет.

Smash up (разбить) - если разбивание морды владельца предприятия не дает желаемого зффекта, то разбивание витрины и прочего имущества предприятия может стать как раз тем, что нужно.

Assault (избить) - бывало, объясняешь человеку, объясняешь, а он ни в какую не хочет прислушаться. А потом даешь ему в бубен - и он уже сразу со всем согласен. Очень убедительный аргумент в дискуссии. Для прочищения мозгов ваших сограждан используйте гангстеров с высоким показателем fists. Пациента зтой полезной процедуры нужно указать в clipboard'е.

Torch (поджечь) - когда терпение лопается, происходит возгорание. Сгорает имущество, сгорает владелец. Здание можно будет потом починить.

Bomb (взорвать) - когда терпение совсем лопается, то происходит уже не возгорание, а взрыв. Чинить после него будет нечего.

Kill (убить) - действенная мера без порчи имущества. Когда человек совсем не желает сотрудничать и не понимает злементарных вещей, единственным выходом порой бывает отправка его в могилу - на перевоспитание. Clipboard подскажет, кто нуждается в путевке.

Ambush (устроить засаду) - странные, однако, засады у них в New Temperance. Вы указываете территорию для засады, после чего ваши люди количеством от одного до четырех идут туда и начинают водить хороводы вокруг зтого места, периодически прикрываясь газетой. Если видят врага - стреляют. Вот такая засада.

Приказы бухгалтеру

Их всего два. *Tax evasion* - уклоняться/не уклоняться от налогов (кнопочка-переключатель рядом с именем бухгалтера) и *audit* - проверить какого-либо управляющего на предмет сокрытия от вас доходов. Результаты проверки, как и результаты уклонения, можно прочитать на страничке бухгалтера в разделе отчетов.

Приказы адвокату

Bribe officials (подкупить официальных лиц) - все, начиная от мзра и начальника полиции и заканчивая судьями и прокурорами, - все они примут деньги только от адвоката. И, надо сказать, суммы берут немаленькие.

Employ police (нанять полицию) - копов, патрулирующих улицы, можно поставить на зарплату, после чего у них сразу повысится уровень терпимости к вашим забавам. Зарплату можно потом регулировать.

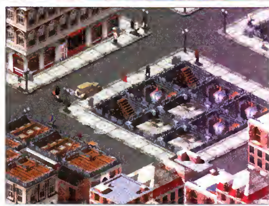
Go straight (идти прямо - я не знаю, что еще зто может означать) - см. раздел «3 пути к пенсии».

Run for office (зти чертовы идеологические выражения... :)) - выставляет вас идиотом... ух, прошу прощения, - кандидатом в избирательной кампании, если таковая проходит.

Несколько мудрых советов

Даже заместители с самыми высокими показателями intelligence и organization порой проявляют чудеса кретинизма, в связи с чем лучше стараться максимально контролировать процесс распределения людей на задания. Там, где на дело идет один человек, вы можете конкретно указать наиболее подходящего гангстера - щелкните на его имени в списке команды. Если в задании участвуют несколько человек,





и дело зто важное - лучше вообще исключить возможность неправильного выбора. Для зтого оставьте в команде только людей, подходящих для дела, - тогда уж и захочешь - не ошибешься. Учитывайте также, что заместитель и сам должен соответствовать требованиям задания.

Организованность нашей с вами организованной преступности оставляет желать лучшего. При подсчете необходимого количества людей для выполнения заданий на большой территории результат постоянно завышается. Проще говоря, они не успевают сделать то, что заявляют. Когда посылаешь их всем скопом собирать дань с трех кварталов, они сначала долго выясняют, кто куда пойдет, потом в итоге не идут туда, куда надо (зто я импровизирую)... Суть в том, что если *отдельно* отдавать каждому человеку приказ взять на себя такую-то часть территории, другому - другую и т.д., то они в итоге успевают больше. Если речь идет о постоянном патрулировании или сборе дани с какого-то участка, то можно один раз и навсегда организовать зто дело. В остальных случаях приходится либо мириться с зтим, либо каждый раз... О, нет!

Развиваясь зкономически, не забывайте развиваться в военном плане. Преступный мир держится не только на деньгах, но и на стволах.

Не нанимайте полицейских там, где вы ничего не делаете.

Покупайте побольше легального бизнеса...

Ну и, как говорится, have fun!

Константин Подстрешный

Tomb Raider III

или Выдержки из дневника Лары Крофт

Я люблю тебя, Крофт,
Что само по себе и не ново.
Я люблю тебя, Крофт,
Я люблю тебя снова и снова.
Безвестный Рифмоплет

Вот и снова я один: после проведенной вместе почти целой недели, она ушла, оставив на прощанье вкус своей помады на моих губах, помятую постель, запах волос и еще чего-то горелого (по-моему, это моя VooDoo II накрылась), а также этот дневник. То ли она его просто забыла, то ли оставила мне на память (мне хочется думать, что специально)... Но мне, почему-то, кажется, что мы снова встретимся...

India: Jungle (6 секретов)

Вот я и в Индии - стране слонов, вкусного чая и безвкусных мелодрам. Эй, чего ты так оторопело на меня уставился? Насмотришься еще! Жми Alt, и попрыгали.

Только я хотела спрыгнуть вниз по склону, как заметила справа от себя под скалой блеск металла – так и есть: кто-то оставил shotgun и две обоймы для Узи (секрет №1). Аккуратно подобрав их, я соскользнула вниз по грязевому склону. Проехала под деревом с обезьяной (макака мне ничем не угрожала, и я оставила ее в живых), чуть оцарапалась об торчащие из земли колья и несколькими прыжками забралась на площадку слева. Услышав, как задрожала земля, я, не раздумывая, прыгнула вперед: огромный валун чуть не раздавил меня! Взяв патроны для обреза и большую аптечку, я перепрыгнула через ствол дерева (секрет №2) – патроны пополнили мой арсенал, а зеленый кристалл подлечил здоровье. Пробежав по древесному стволу, я продолжила свой путь вниз. Перепрыгнув через очередной частокол, оказалась на более или менее ровной площадке. Прошла налево, взяла еще один зеленый кристалл, потом залезла на выступ стены справа (секрет №3) - слева лежала граната, а на выступах, позади которых текла вода, - патроны: осветительные и для shotgun`a. Вернувшись туда, где был кристалл, я уже хотела спокойно идти дальше, но заметила, что почва под ногами какая-то странная. Я чуть не попала в трясину! Перепрыгнув гиблое место, вышла на небольшую полянку и уже хотела взять аптечку, как вдруг появилась обезьяна, схватила медпакет и побежала с ним в пещеру. Последовав за ней и прикончив похитительницу, я опустила рычаг, и на полянке открылась узорчатая дверь. Я прыгнула в воду - ого, какое сильное течение, а милые рыбки на проверку оказались кровожадными пираньями! Быстро прихватила аптечку и, следуя по тоннелю в правой стене, выплыла на поверхность. Вернулась на небольшую полянку и зашла в открывшуюся дверь (которая сразу же за мной захлопнулась). Как только нажала на рычаг, начала двигаться стена с шипами – секунда промедления, и я стала бы похожа на подушку для булавок. Быстрый кувырок назад (*это можно сделать клавишей End, но гораздо удобнее одновременно нажать "вперед" и "назад"*), прыжок – и вот я уже в безопасной нише. Когда стена проехала, я подошла к открывшемуся выходу и оттуда, уцепившись за трос, соскользнула на небольшой островок посреди быстрого потока. Залезла на выступ, с разбега перепрыгнула через воду. Оранжевый тигр не представил для меня проблемы, а патроны для Узи на зеленом склоне справа перекочевали в мой рюкзак. Справа же на выступе лежал медпакет. Я прошла между корней дерева, активировала рычаг и быстро отпрыгнула влево, чтобы меня не раздавил покатившийся камень. На небольшом выступе справа обнаружила пачку осветительных патронов. Поднялась вверх по склону, туда, откуда свалился валун. Зашла в открывшуюся дверь, нажала на рычаг – поднялась узорчатая решетка, за которой виднелась прямая дорожка и тигр. Расстреляв хищника из безопасного далека, я пошла по дорожке и запрыгнула на покатый склон справа, где нашлись патроны к обрезу. Когда я дошла до конца тропинки, появился еще один тигр - ничего не оставалось, как быстренько отправить и его к кошачьим предкам. Выйдя на затуманенную полянку, я чуть не свалилась в черную яму (там на дне виднелись острые шипы). Справа, за деревом, лежали патроны к обрезу. Пришлось проползти под стволом. Залезла на поваленное дерево, взяла кристалл и избавилась от очередного назойливого тигра. Слева на ветках лежали две обоймы к MP5. Я спрыгнула вниз и увидела, что ствол дерева внутри оказался полым (секрет №4) - внутри оказались осветительные патроны и еще две обоймы к MP5. Вылезла из дупла (*для того, чтобы спуститься из сидячего положения, нужно развернуть Лару, нажать "назад" и Ctrl*) и осторожно, чтобы не попасть на колья, спрыгнула вниз. С разбегу запрыгнула на выступ слева, взяла патроны к Desert Eagle, а потом побежала к темному проходу возле правой стены; медленным шагом пройдя мимо кольев, запрыгнула наверх и снова оказалась на полянке с туманом. Опять проделала тот же путь, но теперь, спрыгнув с поваленного дерева, прошла вперед. В самом начале тропинки с кольями развернулась, и, запрыгнув наверх, взяла кристалл. Оттуда по двум платформам (на второй лежал медпакет) достигла трещины в противоположной стене. Проползла через нее, выбралась на верхнюю платформу и оказалась в темной пещере. Как только нажала рычаг, с потолка свалился огромный камень. Увернувшись от него, я вернулась к тому месту, где висел булыжник, и, запрыгнув наверх, в узкой нише (секрет №5) нашла несколько стрел к гарпуну и ракету. Потом я вернулась на нижний уровень (там, где были колья), прикончила еще одного тигра и вошла в уже открывшиеся ворота. Увернулась от трех покатившихся камней; там, откуда они падали, обнаружился медпакет, а рядом с ним - яма, прикрытая травой (секрет №6). Спрыгнув в нее и схватившись на лету за выступ (внизу – колья), я нашла кристалл и осветительные патроны. Выбравшись из ямы, направилась к реке, у истока которой лежали патроны к Узи. Пройдя вниз по реке, я нырнула под плывущий ствол дерева и проплыла в полузатопленную пещеру с факелами на стенах (*можно запрыгнуть с плавающего ствола на выступ и нажать рычаг, а потом долго прыгать по ветвям дерева, но есть более безопасный и быстрый путь*). Ее прохождение не заняло много времени: нажала рычаг слева и справа, потом нырнула в другую пещеру, взяла осветительные патроны; слева был третий рычаг, а справа - блок в стене, который, когда я сдвинула его, открыл дверь, ведущую к еще одному рычагу. Я выбежала к уже заполненному бассейну. Вскарабкавшись на наклонный выступ слева, несколькими прыжками достигла кристалла. Прошла через водопад, залезла по лестнице на верх водопада, а оттуда - на выступ. Нажала рычаг, потом спрыгнула в бассейн и проплыла через открывшийся выход. Когда я вынырнула на поверхность, пришлось сократить популяцию тигров в Индии еще на одну особь. Собрала патроны для MP5 и shotgun`a и взобралась наверх по лестнице. Отобрала у обезьяны

ключ Indra. Расправилась с тигром, который бродил внизу, перепрыгнув через трясину, забрала слева от решетки патроны к shotgun`у. Открыв ключом решетку, я покинула негостеприимные джунгли.

India: Temple Ruins (4 секрета)

Нет, этот блондинчик - определенно психопат, он бормочет что-то о старых богах, а его смеху может позавидовать и Генри Стафф. Надо бы догнать его и расспросить...

В речку прыгать совершенно не хотелось - уж больно голодными выглядели пираньи. Я прошла налево, подобрала медпакет и расправилась с двумя кобрами. Нажала рычаг и, взобравшись по каменным плитам, прыгнула в открывшийся люк, ведущий в тоннель. Подобрав медпакет, застрелив змею и двух обезьян, я выбралась из подземелья. Собрав лежащие на плитах слева боеприпасы, мне удалось запрыгнуть на каменную платформу посреди реки, еще один прыжок – и я на другом берегу. Опустила рычаг справа, снова нырнула в воду и проплыла через открывшуюся решетку. Я вынырнула в достаточно обширной области, обнесенной старой стеной, рядом возвышался скользкий и довольно покатый холм грязи. Взобравшись на большой камень возле холма, мне удалось перескочить с него на второй ярус стены. Я взяла патроны к Узи, прошла по холму, убила парочку обезьян и, пробежав через небольшой коридор, ведущий к водопаду, взяла кристалл. На ветвях справа нашла осветительные патроны и обоймы к MP5. Хорошо разбежалась и запрыгнула на каменную платформу, с нее - на выступ за водопадом (справа - медпакет). Пробежала за водопадом, и, повиснув на руках, перебралась по покатому выступу к ровной поверхности справа, где взяла патроны для shotgun`a. Справа был низкий вход в пещеру. Змеи - шшш... , а я - пиф-паф, потом соскользнула вниз по покатому холму, слева от меня прокатился булыжник. В подземелье слева от статуи лежали патроны к shotgun`y (*или сам shotgun, если вы не взяли его на первом уровне*). Отодвинула каменный блок справа (*еще немного патронов*) и попала в гости к внезапно ожившей шестирукой статуе. Несколько выстрелов из shotgun`a решили наш маленький спор в мою пользу. Взяв кристалл, я нажала на рычаги – открылся люк в полу, за ним был еще один рычаг, а также стена, которую удалось подвинуть (секрет №1), уклоняясь от отравленных игл, - там я основательно пополнила свой инвентарь. Вернувшись в зал, где я разбиралась с Шивой, пошла в правый коридор, разбежалась и прыгнула далеко в трясину, потом отправилась вперед, пока не выбралась на твердую почву. С земляного вала удалось заскочить на верхний уровень, где я взяла медпакет и пристрелила обезьяну. Когда я опустила рычаг (*самое время сохранить игру*), открылся коридор со сдвигающимися шипастыми стенами (*лучше всего его пробежать в ускоренном режиме, при нажатой клавише End*). Я попала в комнату, посредине которой стоял каменный куб из четырех колонн. На одной из колонн нажала рычаг, потом выдвинула каменный блок из стены, протолкала его влево, от открывшейся наверху двери залезла на колонны, и прыгнула в квадратное отверстие на потолке, где умудрилась зацепиться за лестницу (секрет №2). Нашла немного патронов и опустила рычаг, спустилась вниз, подвинула каменный блок, прошла в открывшуюся дверь и спрыгнула внутрь колонн. Под водой нажала на рычаг, проплыла в открывшийся люк и задействовала еще два рычага в конце тоннеля; вернулась и в средине пути выплыла на поверхность через открывшийся люк. В большем прямоугольном бассейне я нажала рычаг на ближней ко мне стенке, на дальней стене открылся люк (секрет №3) - быстро сплавав туда, взяла аптечку, осветительные патроны и гранату. Потом вернулась в бассейн и опустила рычаги на противоположных стенках. Заработали огнедышащие статуи, и стали видны хрустальные блоки, висящие под потолком. Попрыгав по ним, я нажала очередной рычаг и поспешила к открывшейся решетке (она быстро закрывается). В большой комнате, как только я нажала на рычаг, начала двигаться стена с шипами. Быстро-быстро (*обязательно с прижатым End!*) я пробежала в конец комнаты, взяла ключ Ganesha и также быстро выбежала через вновь открывшуюся решетку. Потом вернулась в комнату с шипастой стеной - там, где была стена, теперь лежала аптечка и патроны к MP5. Вернулась к бассейну, увидела, что потолок обвалился, и вместо воды образовалась трясина. Взяв кристалл, приняв грязевую ванну (*лучше идти посередине бассейна*) и увернувшись от падавших камней, я выбралась на противоположную сторону. Залезла на гору земли и прошла по коридору, взяв по пути осветительные патроны. Кувырок назад (*стоя спиной к валуну под потолком*), быстрый бег вперед - и покатившийся камень мне уже не страшен. В конце коридора из двух узорчатых дверей я выбрала правую. Покоцала макак, открыла решетку, взяла кристалл и по насечкам в стене спустилась в зал, где лежал мертвый Шива. Потом прошла налево мимо пустого бассейна. В комнате с водой и огнедышащими статуями стене нажала рычаг, увернулась от отравленных игл и отправилась в плаванье по открывшемуся тоннелю. Я попала в пещеру с высоким потолком, где пришлось изрядно попрыгать с выступа на выступ, чтобы достигнуть верхней площадки. Расправившись с коброй, отпрыгнув от покатившегося камня, увернувшись от отравленных игл, пробежав мимо выдвижных лезвий и перепрыгнув через яму с кольями, я взяла, наконец, леча-



щий кристалл (*и прокляла разработчиков из Core Design*). Перепрыгнула обратно к лезвиям, оприходовала медпакет, потом спрыгнула в правый угол ямы с кольями. Медленно, чтобы не порезаться, подошла к норе, ползком пробралась в комнату с кристаллом, несколькими обоймами и злющей коброй (секрет №4). Спрыгнула в воду, после чего опять пришлось взбираться на верхнюю площадку. Пройдя мимо выдвижных лезвий и перепрыгнув через яму, я подвинула каменный блок в правом углу стены. В образовавшейся нише опять сдвинула правый каменный блок, и двигала его, пока это было возможно. Потом пришлось двигать каменные блоки с левой стороны, пока не освободился рычаг, опустив который (*теперь бассейн заполнился*), я направилась дальше, вглубь пещеры. Убежала, перепрыгнув через яму с кольями, от двух камней и спрыгнула вниз мимо площадки с шипами. Проследовала к уже наполненному бассейну, опустила в нем рычаг, проплыла в открывшуюся дверь и взяла второй ключ Ganesha. После этого я вернулась в зал, где дралась с Шивой, и отперла ключами Ganesha два замка - открылись узорчатые ворота. Когда я вошла, с потолка начала опускаться шипастая плита. Мне удалось по насечкам на стене быстро забраться на следующий этаж. Взяв кристалл и разобравшись с обезьянами, я подвинула угловой каменный блок в правой стене и с него забралась на каменные плиты. Нажала два рычага, спустилась вниз, увернулась от пары прокатившихся камней и побежала в открывшийся вход. Проползла под огнем статуй, и выбежала в зал с двумя Шивами, один из них ожил – но ненадолго. После смерти рядом с окаменевшим трупом остался лежать золотой ятаган - подобрав его, я взобралась на платформу со статуей Шивы без двух мечей и вложила ятаган ей в руку. Тут ожила вторая статуя, но Shotgun - он и в Индии shotgun, и второй золотой ятаган повторил судьбу первого. Открылись двери, и я покинула зал, захватив патроны к Shotgun`y и медпакет. Взяла в углублении патроны к Узи, прошла вперед, после чего вышла в зал, где в воздухе парили два трупа с вырванными сердцами; как только я попыталась взять ключ Ganesha, ожила очередная статуя. Покончив с ней, я вошла в тем-



ную комнату слева от останков статуи, нажала на один рычаг, опустила второй и быстро, чтобы меня не раздавила стена с шипами, спрыгнула в открывшийся вход и взяла второй ключ Ganesha. Пробежала направо, нырнула в люк с водой, избегая сильного течения посредине затопленной комнаты, нажала оба рычага и взяла третий ключ Ganesha. Выбравшись наверх, я открыла ключами три замка и вышла через открывшуюся дверь.

India: The River of Ganges (5 секретов)

И все-таки этот ученый - явно сумасшедший; нацепил какой-то талисман и теперь уверен, что он маг и может вызывать землетрясения – псих, однозначно... Ого! Почему так качается земля? меня даже чуть колонной не придавило...

Сначала я взяла осветительные патроны в узкой пещерке неподалеку от водопада, потом прошла направо, к обрыву. Спустившись по зарубкам на стене (секрет №1), я попрыгала по платформам и еще немного пополнила свой арсенал. Вернулась к водопаду, села на стоящий рядом четырехцикл и с разгона перепрыгнула через реку. Возле второй ямы я спешилась (*для того, чтобы оставить транспортное средство нужно нажать End + "вправо" или "влево"*). Спустилась по зарубкам на стене вниз (секрет№ 2), взяла осветительные патроны, аптечку и патроны к shotgun`y. Потом снова оседлала транспортное средство и, прыгая, доехала до холма, где снова спешилась. Слева оказалась пещера-коридор – запрыгнув туда, я убила двух кобр и взяла медпакет. Спустилась вниз, открыла узорчатую дверь, нажав на странный символ рядом с ней, и провела туда свой четырехцикл. Взяв кристалл, я поехала налево (*путь направо – короче, но там нельзя обойти все секреты*). Перепрыгнула через ямы и по серпантину заехала на скалу; еще несколько сумасшедших прыжков - и я остановилась возле кристалла, а затем, спустившись по зарубкам в стене (секрет№ 3), взяла патроны к MP5 (предварительно убив очередную кобру). Еще один прыжок на четырехцикле - и я съехала по каменным плитам вниз. Спешившись и отправив на тот свет парочку грифов, я вскарабкалась на каменную платформу слева, оттуда несколькими длинными прыжками добралась до выступа с низкой пещерой (секрет№ 4) (*весь секрет в том, чтобы в прыжке схватиться за край покатой скалы и добраться до ровной площадки*). Взяв медпакет и патроны, я вернулась к колесному другу, затем, доехав до очередного кристалла и сбив двух обезьян, отправилась пешком влево. Пройдя по каменной тропинке слева от водопада, отбилась от стаи грифов и, прыгая по платформам (на нижней лежали стрелы для гарпуна и патроны к Desert Eagle), уцепилась за край трещины в скале (секрет№ 5) и заползла в небольшую пещеру, где был кристалл и немного патронов. После чего спустилась вниз и зашла за водопад.

India: Caves of Kaliya (секретов нет)

Кажется, я попала в лабиринт, но ничего, мне и раньше случалось. Если бы еще не эти змеи...

В сети пещер слева от меня не было ничего интересного, кроме кобры и осветительных патронов. Я вернулась в начало лабиринта, пошла направо, соскользнула с покатого склона и несколькими прыжками достигла бокового ответвления, избежав встречи с покатившимся камнем. Прошла немного налево – еще один камень, от него я спряталась в небольшой нише. Там, откуда сорвался последний валун, на высоте прыжка был виден узкий проход - я проползла по нему и обнаружила три коридора. В левом сидела голодная кобра, в правом лежали патроны для shotgun`a, медпакет и опять-таки кобра. Побежав прямо, я отодвинула каменный блок на себя, обежала стену с другой стороны и прошла в освободившийся выход. Промчавшись по длинному извилистому коридору, в конце которого был спуск, я прыгнула в яму, потом налево и снова в яму. Передо мной было два пути, я выбрала левый. Достигнув бегом темной комнаты с кристаллом и дырой в полу, я кинула осветительный патрон вниз, взяла кристалл и, повиснув на руках, спрыгнула в дыру. И попала в комнату, полную змей (посередине – «мертвая зона», там меня не могли укусить). Зажгла еще один осветительный патрон и быстро пробежала вперед, мимо змей; сзади покатился валун, но я ползком, через щель в правой стене, уже покинула гадюшник. Съехала по наклонной стене. О, старый знакомый, ненормальный колдун! Новоиспеченный маг сперва превратил всю воду вокруг в лаву (*один шаг в нее – и Лара уже не жилец*), а потом начал кидаться огненными шарами (*если Лара загорится - придется сделать load; кстати, замочить босса легче всего из обреза, прыгая по первой платформе*). После того, как волшебник покинул наш суровый мир, я подобрала медпакет, гранатомет с дальней платформы, боеприпасы к нему и артефакт.

Nevada: Nevada Desert (3 секрета)

Право же, этот доктор Вилард из научной экспедиции, был очень мил - подвез меня на катере и показал корабельный журнал. Да, тут явно замешаны военные... Кажется, я поняла, откуда взялся найденный артефакт. Самое время навестить секретную базу, что в штате Невада (*после India, когда вам предложат выбрать следующий уровень, обязательно выбирайте Nevada*).

Спрыгнув со скалы, расправившись с двумя кондорами и расстреляв гадюку, я пробежала мимо зыбучих песков и небольшой лужи в расщелину в скале. Я смогла сдвинуть каменный блок слева и взять патроны к Shotgun`y. Взобралась на выступ скалы, к металлическому контейнеру, и тут мимо пролетел истребитель. Побежала направо, прыгнула на выступ, убила змею, а достигнув конца выступа, в прыжке повисла на камне. Спустилась за колючей проволокой и взяла зеленый кристалл и аптечку (Секрет №1). Вернулась на выступ. Спрыгнула на нижнюю платформу, где лежала аптечка. Разбежавшись, я запрыгнула на выступ противоположной скалы и, избавившись от гадюки, пробежала к металлическому контейнеру. Спустилась в отверстие наверху контейнера и, проплыв по заполненному водой туннелю, вышла к каньону. Пройдя направо и прикончив еще одну хищную птицу, спрыгнула вниз, в воду, собрала патроны, небрежно валяющиеся на дне. Залезла на выступ слева от водопада, попрыгала по каменным платформам и ребристой стене, забралась обратно на верхнюю площадку. Пошла направо, перескакивая по каменным выступам, разобралась с кондором. Достигнув верхней платформы, развернулась и перепрыгнула на другую сторону каньона, ухватившись за насечки на скале. Спустившись вниз, я нашла небольшую пещеру (секрет №2) и несколько обойм в ней. Вернувшись на вершину каньона и пройдя налево, чуть не оглохнув от шума пролетающих мимо самолетов, я спрыгнула вниз. Зацепившись в полете за трещину в скале и повиснув на руках, перебралась чуть влево и, забравшись наверх, взяла кристалл и осветительные патроны. Я не могла пока взорвать динамит, поэтому по насечкам на скале, слева от детонатора, спустилась на нижнюю платформу. По насечкам справа от водопада забралась на самый верх, сделала сальто назад и оказалась на наклонной поверхности напротив водопада. Прыжок на наклонный камень, еще один прыжок - и вот я уже взяла аптечку и перепрыгнула за водопад. Там тоже пришлось попрыгать по каменным платформам, но это было, безусловно, легче, чем лазить по каньону. Слева, перед водяным колесом, была каменная плита и лестница; спрыгнув со ступенек, я нашла немного патронов (секрет №3). Достигнув огромного водяного колеса, убив змею

и утихомирив бородатого мужика с кинжалом, я пробежала по сухому стоку к дамбе, подстрелила двух кондоров и гадюку и подобрала патроны для гранатомета. В водохранилище: опустила рычаг справа – открылась небольшая комната с патронами; рычаг в левом дальнем углу водохранилища открывал люк на дне. Глотнув побольше воздуха, я нырнула туда, нажимая по пути все рычаги. Выплыв наверх, я оказалась в коротком коридоре и нажала переключатель, потом спрыгнула обратно в водохранилище. Вернулась к заработавшему водяному колесу; со стороны, противоположной водопаду, увидела небольшую пещеру, ведущую к лифту. Избавившись от охранника, я взяла кристалл и ключ для детонатора. Вернулась к детонатору. Бух! Уже привычным движением увернувшись от прокатившегося мимо камня, я побежала вниз. По каменным плитам запрыгнула наверх и вышла к злектрической ограде. Взяв патроны к гранатомету, свернула налево к узкой пещере, запрыгнула наверх. В воде нажала два рычага - за колонной и в конце тоннеля. Вернувшись к электрической ограде, на сей раз я прошла через широкую пещеру справа, убила там змею и опустила рычаг. Через узкую пещеру снова попала к резервуару на колоннах. Отделалась от охраны (*кстати, у них на куртках изображены Lost Soul's из Doom*). Через резервуар проплыла на территорию базы. Постреляла по охранникам и на крыше одного из зданий взяла карту доступа Generator Pass. Открыла картой запертую дверь и отключила напряжение на ограде. После этого я, наконец-то, смогла снова сесть на любимый четырехцикл. Оставалось только поехать в нижнюю пещеру и перескочить через ограждение.

Nevada: High Security Compound (2 секрета)

Говорила мне мама: сумасшедшие прыжки на четырехцикле через ограду военной базы до добра не доведут. Так и есть, поймали меня, отобрали все оружие, аптечки и посадили в тюрьму.

Первым делом я решила рассмотреть лазерную сигнализацию возле решетки. Прибежал охранник с дубинкой, но я оказалась быстрее, выскочила и открыла остальные камеры с заключенными; охраннику стало не до меня, а я забежала в крайнюю левую камеру на противоположной стороне (дверь в нее с самого начала была открыта). Толкая металлический блок в стене, подвинула второй ящик и нашла аптечку (секрет №1). Затем выбралась на свежий воздух, перепрыгнула через ямы с колючей проволокой, нажала переключатель и по лестнице опустилась в открывшийся позади люк. Не достигнув дна шахты, я повернула налево и попала в систему вентиляции базы. Решетка подо мной провалилась, и я оказалась в командном центре. Быстрое нажатие кнопки на стене – дверь в тюрьму открылась, и заключенные занялись охранником. С его бесчувственного тела я подобрала коробку патронов к shotgun`у и карту доступа. Картой открыла дверь, прошла в комнату с ящиками, один из которых можно было двигать, и протолкала его до дыры в потолке. Вылезла на крышу и, перебравшись через трубу, нажала переключатель (*комнату с ящиками затопило*). Я выплыла из другого отверстия в потолке. Пробежав через вентиляцию, не спускаясь на кухню (там работала печь), я перепрыгнула через ямы с колючей проволокой, добралась до желтой комнаты и опустила рычаг (*на кухне отключилась печь*). Вернувшись на кухню, открыла дверь, дальше, в небольшом коридоре, открыла сначала правую дверь, потом левую. Пришлось убегать от грубияна охранника, пока подоспевшие зэки не разобрались с ним. Подобрав медпакет, я вернулась в комнату, где был (мир его праху!) охранник и подняла вентиляционные решетки. Снова вернувшись на кухню, аккуратно прошла между винтами, взяла кристалл, и, зацепившись руками за щель в стене, спрыгнула на наклонную площадку справа от ямы с колючей проволокой. Проползла через нишу, поднялась по лестнице вентиляционной шахты наверх, и один из заключенных открыл мне люк. Выбравшись из шахты, я дошла до зеленого коридора. Подождав, пока охранник наверху уйдет, я пробежала влево, мимо зеленых лазерных лучей сигнализации. Спрыгнула вниз, открыла дверь камеры и выпустила заключенного, который справился с охранником. Возле уже бесчувственного охранника я нашла карту доступа и вернулась наверх. Открыла картой дверь в контрольную комнату и, нажав там переключатель, отключила лазерную сигнализацию. Пробежав мимо безопасных уже пулеметов, я спустилась по лестнице вниз. На большой открытой площадке сразу же свернула налево, промчалась по коридору и выпустила зэков из камеры. Когда они "успокоили" очередного охранника, я взяла у того ключ и, вернувшись на площадку, открыла дверь. Пробежав не до конца вниз, я свернула направо. Проползла через низкий проход и оказалась позади вооруженного охранника, а когда он побежал ко мне, опустила тумблер - беднягу разрезало лазером. Перепрыгнув через смертоносный луч, я прошла в открывшуюся дверь. Пробежав по коридору, не поднимаясь на верхнюю площадку с радаром, я повисла на руках и спрыгнула на наклонную площадку внизу. (*Можно также с площадки слева от лестницы запрыгнуть в отверстие в стене. Дойдя до рубки, нажать переключатель - радар отодвинется, открыв вход в шахту, и туда можно будет спрыгнуть.*)

Я забралась по лестнице к отверстию в одной из стен и, пройдя вперед, прокралась мимо охранника; с правой стороны в нише под потолком лежал ключ. Взяв его и не потревожив охранника, я вернулась под открытое небо и проскочила в продолговатый туннель напротив. Вставив ключ и открыв дверь, поднялась вверх по лестнице. Спрыгнула в воду, избегая сильного течения от винтов, и проплыла в отверстие посередине дна. Взяла кристалл, проплыла по длинному туннелю, подобрав по дороге осветительные патроны и аптечку. Опустила рычаг слева от двери и, чуть не задохнувшись, вынырнула на поверхность. Избегая желтых лазерных лучей, взобралась на металлическую платформу, а с нее перепрыгнула на платформу повыше. Спустилась в воду и отправилась в плавание по затопленному туннелю. Попав в просторное помещение (*склад*), побежала за зэком, который привел меня к любимым пистолетам и Desert Eagle - за зто я оставила его в живых. Избегая зеленых лазерных лучей (*они включают пулемет*), я с радостью подобрала оружие.

Ура! Я снова вооружена и очень опасна... Хотя я всегда опасна.

Теперь следовало вернуться обратно по заполненному водой тоннелю. В серой комнате с сильным течением, прыгая от выступа к выступу, я достигла низкого зеленого коридора, проползла по нему и нажала тумблер. Вернулась обратно в воду и, проплыв через отверстие в одной из стен, взяла аптечку, затем выбралась из воды и расправилась с охранником. Поднялась по лестнице к радарной башне (путь был долгим, но оно того стоило). Зашла в ту комнату, где спиной ко мне стоял охранник, разделалась с ним, взяла карту доступа и открыла дверь, которую он охранял. Я нашла гранатомет! После этого вернулась на тот склад, где взяла пистолеты, и побежала наверх, устроив по дороге охоту на охранников. Выйдя на открытую площадку и справившись с собакой, я подобрала выпавший у одного из охранников синий ключ. Поднялась по лестнице наверх, открыла ключом дверь. Показала охраннику, кто здесь главный, и нажала две копки на стене - одна открывала ворота, а вторая включала злеватор на складе. Разобравшись со сторожевым псом и его хозяином, я вернулась на склад. По подвинувшемуся ящику залезла наверх (*за ребристый низ перекрытия можно ухватиться*). Повиснув на руках, перебралась на противоположную сторону и взяла аптечку, таким же образом попала на площадку рядом с краном, оттуда забралась наверх. Отобрала у охранника ключ и взяла кристалл. Спустилась вниз, открыла ключом дверь. Пробежав вперед, расправилась с еще двумя охранниками, нашла среди ящиков немного патронов и запрыгнула в кузов грузовика.

Nevada: Area 51 (3 секрета)

Вот я и на базе 51! В грузовике ужасно трясло, хорошо хоть, ехали мы недолго. Что-то (наверное, женская интуиция) подсказывает мне, что именно на зтой базе я найду, то, зачем



приехала в эту проклятую Невадщину.

Для начала я осмотрела ящики слева, потом традиционно пристрелила охранника (главное, чтобы он не успел поднять тревогу). Пробежала до конца коридора, свернула налево, взяла MP5 и кучу патронов к ней. Вышла в коридор, нажала переключатель в стене – рядом поднялась вентиляционная решетка. В вентиляции я проползла под двигающимися лазерами; слева лежала аптечка, справа был выход. Выйдя из вентиляции, опробовала новую винтовку на охраннике, который все-таки успел включить два ряда лазеров. Открыла дверь слева, взяла медпакет и проползла под первыми лазерными лучами, повернув налево. Не трогая зеленых лазеров и не стреляя по автоматическим пулеметам, я прошла по коридору. Показала охраннику место ближайшей зимовки раков. Добежала до конца коридора и опустила рубильник. Упала в образовавшуюся яму и быстро прикончила снайпера в зеленых очках, похожего на Ghost из Starcraft`a (*если дать снайперу добраться до панели управления, то он закроет секрет и выпустит двух псов*). Я взяла гранаты и медпакет, повисла на руках и спрыгнула вниз, где опустила рубильник. Опять вниз - через раскрывшуюся решетку, еще один охранник не представил для меня серьезной проблемы. Я взяла кристалл (секрет №1), пролезла в узкую щель, собрала патрончики и, пробежав вперед, свалилась в открывшуюся решетку. Справилась с охранниками, открыла дверь и выпустила заключенного. В его камере была темная нора (подкоп он рыл, что ли?), а в ней - аптечка. Пройдя в другой конец коридора, свернула налево. Перепрыгнула через желтые лазерные лучи, успокоила снайпера. Прошла по коридору и свернула налево - двери передо мной захлопнулись, а слева и справа выбежали снайперы. Расстреляв «зеленоглазых», я нажала рычаг в комнате слева - в комнате справа поднялась вентиляционная решетка. Пролезла через вентиляцию, перескочила через зеленый лазер сигнализации. Постреляла по еще одному MP-охраннику. Пробежав по коридору направо, у ракеты встретила снайпера (и распрощалась с ним); запрыгнув на площадку, где он стоял, нашла Code Clearance Disk. Вернулась назад в коридор и пошла направо. Взяла медпакет в темноте возле несобранной ракеты, сверху лежали патроны для shotgun`a. Подошла к компьютеру справа и вставила в него Code Clearance Disk - кран поднял ракеты, и я смогла с площадки, где они лежали, запрыгнуть на лестницу напротив. Поднялась наверх и, нашпиговав снайпера свинцом, перепрыгнула и взяла у него Hangar Access Key. Спустилась вниз, на площадку, где лежали патроны к shotgun`y. Выстрелами разбила жалюзи на стене, прошла в образовавшийся проход и взяла кристалл (секрет №2). Вернулась к ракете в пусковой шахте. Спустилась вниз и, пробежав до конца коридора, открыла замок Hangar Access Key. Напала со спины на MP-охранника. Проползла под железной дорогой, залезла по лестнице наверх и нашла любимый shotgun. Спустилась вниз, пробежала в другую сторону от поезда, поднялась по лестнице и активизировала переключатель. Вернулась на платформу, где лежал обрез, запрыгнула на крышу поезда, а оттуда забралась наверх в вентиляционную шахту. Перепрыгнуть через две опрокидывающиеся решетки и зацепиться за потолок было совсем не просто, но я сделала это! Миновала движущийся лазер, слезла вниз и перепрыгнула на другую сторону, не дав охраннику поднять тревогу. Поднялась наверх, не задевая зеленые лучи сигнализации. Ого, да военные прятали здесь настоящую летающую тарелку! Пробежав по коридору, перебравшись через ящики и быстро уложив охранника, я вскарабкалась на компьютер посреди комнаты, оттуда запрыгнула на второй ярус. Расстреляла сверху двух снайперов и быстро (*чтобы ворота не закрылись*) нажала сперва левый, затем правый переключатели. Забежала в открывшиеся ворота, где был еще один снайпер, опустила рубильник слева и два рубильника справа. После этого вернулась к помещению, где висела НЛО. Вход теперь был открыт - я нажала переключатель и залезла по лестнице наверх. Попрыгав по наклонным стропилам, я попала на крышу НЛО и взяла карту доступа. Вернулась к ракете в шахте. Картой доступа открыла кнопку и запустила ракету. Мгновенно выбежала из комнаты, пока меня не сожгло пламенем из сопел (*бежать нужно очень быстро, даже во время демонстрации взлета ракеты*). Когда ракета улетела, а я отдышалась от сумасшедшего бега, пришла пора взобраться наверх. По дороге разделалась с охранником, открыла дверь и проползла по узкому тоннелю; движущегося лазера я избежала, повиснув на потолке. Потом на открытой площадке с лужей и сторожевой вышкой у снайпера взяла Code Clearance Disk, который выглядел как здоровый нелицензионный компакт-диск. Спрыгнула в открывшийся люк, по неровной стене спустилась вниз и вернулась обратно к НЛО. В соседней комнате включила компьютер, вставив в него Code Clearance Disk. Открылись НЛО, аквариум с разумными касатками и комната с трупом... инопланетянина! Такое и в X-files не увидишь! Взяла кристалл, а возле аквариума подобрала осветительные патроны и пару обойм. Вернулась в зал с НЛО, залезла на стропила и с последнего ряда смогла заскочить в открывшуюся наверху дверь (секрет №3). За движущимися лазерами был спуск к аквариум, где я немного поплавала с касатками и, взяв кристалл, вернулась к НЛО. Летающая тарелка внутри оказалась гораздо больше, чем это можно было предположить. Я расправилась со снайперами и взяла второй артефакт.

South Pacific Islands: Coastal Village (3 секрета)

Я на островах в Тихом Океане. Здесь так жарко, что пришлось надеть топик, а еще говорят, что тут живут туземцы – смешно. Туземцы давно уже эмигрировали и теперь учатся в Колумбийском университете... Эй, что за черт! Кто-то хотел попасть в меня отравленной стрелой. Ну, аборигены, щас я покажу, кто здесь главный!

Блестящие точки, которые я приняла сначала за пираний, оказались безобидными коралловыми рыбками. Справа от водопада, на дне, лежал Smuggler`s key, слева – аптечка на камне, перепрыгнув с которого, мне удалось повиснуть на скале. Перебравшись с одного выступа на другой, я нашла немного патронов к MP5 (Секрет№ 1), а после этого выплыла на берег и, использовав Smuggler`s key, открыла решетку в индейской хижине (*есть и более простой путь: справа, немного не доходя до толстой пальмы – покатый спуск вниз, но тогда не получится собрать все секреты*). Спустилась вниз, взяла кристалл и еле увернулась от выдвижных копий, на которых уже висел скелет какого-то незадачливого искателя приключений. Выбралась к темному озеру; наверху сидел индеец и плевался в меня отравленными иглами, но я доказала ему, что пули летят быстрее и гораздо точнее стрел. После чего уделила должное внимание голодным крокодилам, которые плавали в озере. Прямо под тем выступом, где я стояла, в воде лежал гарпун (как он мне потом пригодился!), а чуть дальше – несколько стрел для него. По каменным выступам забралась наверх. Ухватившись за увитый лианами низ каменного моста, мне удалось перебраться на противоположный берег озера. Слева в небольшой трещине лежала пара обойм к MP5, а справа был обвитый растениями выступ. Ухватившись руками за потолок, я перебралась на каменный мост. Слева, за уже подостывшим трупом индейца, находился покатый спуск. Соскользнув (и не упав при этом в воду) с каменного выступа, я перепрыгнула на площадку с кольями, а оттуда, осторожно, - на лестницу. Вскарабкалась наверх, разделалась с еще одним индейцем, взяла аптечку, медпакет и кристалл. Прыжок – и я схватилась

руками за трещину в скале, перебралась до ровной площадки, оттуда вскарабкалась наверх и вышла к подвесному мостику. Попав на каменный выступ справа от себя, а оттуда - еще на один, я нашла патроны для гранатомета (секрет №2). Пройдя по мостику в пещеру, проползла под выдвижным диском, который запросто мог сделать из меня две Лары, и попала в комнату с водопадом. Справа находился переключатель, и я, разумеется, нажала его - стало темнее, но, похоже, отключились какие-то ловушки. Перебралась на другую сторону, взяла кристалл, еле избежав при этом ядовитых игл (*тут можно сразу пройти дальше – через отверстие в полу, но тогда вы не возьмете секрет №3*). Легко соскользнула в воду, и меня понесло течение. После того, как очутилась на выступе, взяла за водопадом Serpent Stone. С выступа перескочила налево, забралась наверх. Прошла слева от пирамиды и водопада, по пути избавившись от какого-то маньяка с кинжалом. Вскарабкалась на корень дерева, затем на скалу, а оттуда перескочила на ветку. Слева лежали патроны к shotgun'у, на большой ветке – еще один Serpent Stone, а в небольшой нише справа - патроны к Desert Eagle (секрет №3). Потом я опять нырнула в поток и снова оказалась на знакомом уже выступе; прыгнула, ухватилась за лестницу и поднялась наверх по еще одной лестнице. По каменным выступам забралась на вершину пирамиды и взяла третий Serpent Stone. Справа от пирамиды обнаружилась небольшая пещера с агрессивным индейцем; после того, как я вставила все три Serpent Stone в подставки в виде голов змей, открылись решетки. Я расправилась с очередным краснокожим, взяла медпакет за деревом и вышла к небольшой деревне. Печально, но аборигены не восприняли мой визит, как пришествие новой богини, - впрочем, тем хуже для них. Как говаривали американские родственники моих предков, лучший индеец - мертвый индеец. В хижинах обнаружилось несколько полезных вещей, а в одном из домов лежала аптечка, но зто оказалось хитроумной ловушкой - вместо пола там был зыбучий песок. Я прошла налево от небольшого озера с водопадом, возле трясины избавилась от индейца с трубкой, повернула колесо. Вернулась в деревню, прошла направо от водопада, взяла патроны для shotgun'a и устроила геноцид местному населению. За домом справа была небольшая ниша в скале; патроны для MP5 и shotgun'a пополнили мой арсенал (*поздравляю, вы нашли секрет №4, на уровне, где всего-то три секрета!*). В одной из хижин повернула колесо. Аккуратно залезла на крышу хижины с кольями и, пройдя по крышам, попала в дом на дереве, где нажала переключатель в стене и справилась с очередным папуасом. Потом, пропутешествовав опять же по крышам, попала в дыру в каменной стене. Боковым прыжком запрыгнула на решетку, нажала переключатель... Аааа! Переключатель слева был смертельной ловушкой! Отправив на тот свет индейца в маске и с кинжалом, я пробежала мимо выдвигающихся из стены дисков и повернула колесо. Через открывшуюся решетку опять попала в деревню - теперь решетка в водоеме была открыта. Я проплыла по тоннелю, еле увернувшись от здорового и очень голодного крокодила. Прошлась по коридору и очутилась в доме на дереве.

South Pacific Islands: Crash Site (3 секрета)

Умирающий мужик без ноги подарил мне карту с безопасной тропой через болото, впрочем, она все равно бы ему уже не понадобилась. Теперь мне нужно найти место, где разбился его самолет.

Пробраться через болото было не просто - тут мне здорово помогла карта безногого, на которой крестами были обозначены безопасные кочки (*для того, чтобы посмотреть карту, нужно нажать Esc и "вверх"*). Справа от предпоследней кочки на болоте, в нише лежало несколько обойм к MP5 (секрет №1). Я страшно устала прыгать по зябкой трясине, чуть не утонула, но, что хуже всего - я вся испачкалась! Выбежав на туманную поляну, встретилась с хищным раптором - MP5 мне чертовски пригодилась. Вышла к упавшему военному самолету и разделалась с еще одной тварью. Оббежала вокруг самолета; справа за деревом, в темной пещерке, у рапторов, вероятно, было гнездо – то-то разозлится папа-раптор по возвращении, застав еще теплые трупики близких родственников (если я, конечно, не прикончила папу по пути сюда). Возле тела военного я подобрала обойму к MP5. Нажала два рычага и вышла опять к самолету. Перебралась через земляной вал и помогла двум мужикам с "калашами" завалить очередного раптора (ни в коем случае, даже случайно, не стреляйте в военных! Они не понимают шуток, и вам придется проходить уровень заново). Пройдя по темному коридору справа, увидела, как военные отправили на тот свет еще одну рептилию. Только я хотела перейти на другой берег, как мост передо мной обвалился. А в речке плещутся стайки рыб, у-у-у... ненавижу пираний! Не забыть: по возвращении в Лондон обязательно закажу себе пираний на ужин. Карабкаясь по выступам на скале и на руках добравшись до ровной площадки, я прикончила динозавра, который каким-то неведомым образом взгромоздился на дерево. Забралась по тем же скалам на ветку повыше, и еще одна рептилия пролила свою холодную кровь! Я прихватила кристалл и на самой верхней ветке нашла немного патронов к MP5 (секрет №2). Выстрелами освободила связанного раптора от веревки; когда бедняга упал в реку, пираньи, забыв про слюнявчики, рванули ужинать динозаврятиной, я же нырнула в воду и опустила рычаг. Оказавшись на другом берегу, нашпиговала свинцом очередного динозавра и прошла в темную комнату с тремя рычагами, где и разобралась с еще одной тварью. Три раза я нажимала на рычаги, и три раза в комнату врывались хищные рапторы. Справиться с ними в темноте было еще той проблемой, пришлось повозиться, хорошо хоть в комнате было возвышение, стоя на котором, я и завалила большую часть гадин. Потом открылась решетка наверху, я взяла кристалл и Lt..Tuckerman's key возле тела военного, после чего выпустила внутренности неожиданно выскочившему динозавру. Вернулась обратно к самолету, к тому месту, где валялась его носовая часть; там оказалась небольшая пещерка, выведшая меня на поляну. Пока военный постреливал в двух рапторов, я взяла пару обойм к MP5, аптечку и осветительные патроны на ветвях деревьев (секрет №3), бедный солдафон – я ничем не могла ему помочь... Ну ладно, могла, но мне было чертовски жаль патронов, к тому же он и сам справился. Пробежав чуть дальше и уничтожив динозавров-мелкотню, взяла возле трупа командира Commander Bishop's key. И тут появился Он, живая легенда мезозоя, Тиранозавр Рекс собственной персоной! Хорошо, что мне удалось добраться до небольшой ниши в скале и нажать рычаг; как только гигант отвлекся, я проскочила к следующей нише – еще один рычаг, и в первой открылась решетка. Кстати, победить Рекса было не так уж сложно - понадобилось всего-то 5-8 выстрелов из гранатомета и пара сотен выстрелов из MP5. Вернувшись к самолету, я по камням забралась к дереву с зарубками, потом, повиснув на руках, проползла налево от него до небольшой ниши. Через нее я попала в комнату с тремя рычагами и зеленым кристаллом. Изрядно повисев под потолком и поэкспериментировав с рычагами, я наконец-то смогла вернуться к самолету и залезть в открытый люк. И здесь был динозавр - впрочем, раптор после ти-рекса не показался мне серьезным противником. Я применила Commander Bishop's key и Lt. Tuckerman's key на панели управления. Спустилась вниз и быстрее нажала рубильник, после чего активизировалась турель. Ох, и повеселилась же я, расстреливая беззащитных рапторов из мощного ствола. Впрочем, всему хорошему рано или поздно приходит конец - вот и динозавры кончились. Постреляв немного по кирпичной кладке, я пробила стену и взяла аптечку и зеленый кристалл.

South Pacific Islands: Madubu Gorge (3 секрета)

Немного поболтала со старым индейцем в храме. Из поколения в поколение в его племени передавалось предание об огромном огненном шаре с неба. Кстати, он уверен, что я не смогу отобрать третий артефакт у их короля

Пуны. Поживем - увидим.

Из дыры в потолке между двумя колоннами вылетела стая летучих мышей. В комнате наверху я подобрала патронов и взяла медпакет; спуск к воде был закрыт решеткой, и мне пришлось вернуться к обрыву. Разделавшись с парочкой зеленых ядовитых ящеров, я спустилась вниз по выступам скал и сиганула на камень в центре потока - один неверный шаг означал верную гибель. Потом, прыгнув в сторону противоположного берега, я, повиснув на руках, перебралась по скале сперва вправо, где нажала переключатель за выступом (*тут можно сразу вернуться в комнату, где была закрыта решетка, но тогда вы не возьмете два секрета*), а потом - влево, до такого же переключателя в небольшой нише. Оттуда, повиснув на нижней стороне каменной арки, я перебралась через поток и несколькими прыжками достигла входа в пещеру с закрытой дверью. Спустилась вниз, перепрыгнула через колья, справа взяла кристалл и зашибла из пистолетов еще одну ядовитую ящерку. В небольшой пещерке нажала переключатель и поднялась наверх, к открывшейся двери. За водопадом обнаружилось немного патронов (секрет №1). Повиснув на потолке пещеры, перебралась через водопад к небольшому углублению в стене, съехала вниз по покатому спуску за ним и уцепилась за каменный выступ. Перепрыгнула через огненную ловушку, в полете схватила кристалл (*такое ощущение, будто Лара пропитана бензином – так и норовит вспыхнуть*). Залезла наверх, взяла аптечку, уворачиваясь от отравленных игл, спустилась по покату вниз и снова зацепилась за потолок пещеры. Взяла зеленый кристалл и, снова на руках, выбралась ко второму водопаду. По ребристой стене вскарабкалась наверх и прыгнула прямо со стены назад, на навесной мостик, и там немного пополнила свой инвентарь (секрет №2); оттуда сумела прыгнуть на выступающий среди потока камень, а с него - на противоположный берег к хижине, где взяла ракету. Без особых приключений вернулась к дыре в ребристой стене, нашла байдарку и обнаружила крокодилов. Поделилась с пресмыкающимися свинцом и, опустив рычаг в бассейне, выплыла на лодке в открывшийся выход.



После этого начался спуск по порогам, а точнее говоря - сущий ад. Сперва я проплыла направо, взяла кристалл, еще раз направо, стараясь не задевать натянутые красные веревки (они включали ловушки!) и обязательно касаясь зеленых (а они эти ловушки отключали); я маневрировала между скал, постоянно держась правой стороны ущелья. В конце концов, я оказалась в пещере с более-менее спокойной водой, где с потолка свисала внушительных размеров цепь, соединенная со здоровой каменной пробкой в форме груши, что закрывала слив из этого природного бассейна. В дальнем конце пещеры в бассейн впадал быстрый поток. Поднявшись на байдарке вверх по порогам, я заплыла в бассейн со спокойной водой, в которой резвился крокодил. Покинула байдарку (*так же, как на четырехцикле: End + "вправо" или "влево"*), быстренько выбралась на берег, расстреляла ящерицу и крокодила. Поднялась по ступенькам наверх, к светильнику, повисла на потолке пещеры и, перебирая руками пообезьяньи, чуть не изжарившись от огня, выдыхаемого каменными лицами, перебралась на другую сторону пещеры. Спустилась на ровную площадку внизу, перепрыгнула на противоположный выступ. Rocket Launcher стал отличным дополнением к моему арсеналу. Проследовав в дыру в стене, вышла к водопаду, взяла аптечку и на выступе возле водопада - патроны к MP5 (секрет №3). По неровной стене справа я залезла на верхний выступ, повисла на потолке и, миновав очередную каменную физиономию, выдыхающую огонь, свернула сперва налево (взяла осветительные патроны и пару обойм), а потом, опять по потолку, перебралась на правую сторону. Возле водопада, перепрыгнув через шипы и выдвижное лезвие, перебралась на небольшую ровную площадку. По противоположной неровной стене вскарабкалась наверх, а там прошла в небольшую пещеру с камнями. Прячась от валунов за каменными выступами, я пробежала через комнату с огнем возле стен и свернула налево. Не ступая на раскаленный пол, увернулась от последнего валуна и прошла в пещеру с шипами. Сначала залезла на выступ в скале, потом по неровной стене перебралась к узкой норе, выползла из нее и по камням в потоке добралась до выступа, над которым был натянут трос. Спустившись по канату, я оказалась в небольшой комнате с цепью; по барельефу на противоположной стене можно было подняться наверх. Я расстреляла двух ядовитых ящеров и опустила рычаг справа – цепь пришла в движение, поднимая огромную каменную пробку. Пробежав по коридору, оказалась рядом со своей байдаркой. Я должна была проплыть в пещеру с цепью и каменной пробкой, где вместо спокойной воды был теперь водоворот. Аккуратно, по касательной, я спустилась в него. Попала в нижнюю пещеру, отгребла на байдарке от крокодила подальше, выскочила из лодки и быстро выбралась на берег. Когда крокодил отведал свинца, мне снова пришлось искупаться – нажать в нише подводой рычаг. Наверное, я побила мировой рекорд по подводному плаванию, когда удирала от двух неведомо откуда взявшихся крокодилов. Выбралась на берег, разобралась с живыми чемоданами и проследовала в открывшуюся дверь.

South Pacific Islands: Temple of Puna (1 секрет)

Так, похоже, я попала во владения мага-короля Пуны, о котором меня предупреждал старый индеец. Эй, Пуна, пора тебе уносить свои ленивые ноги, или что там у тебя. Идет Лара Крофт - отбирать твой любимый артефакт!

Побежала направо, расстреляла пару папуасов с духовыми трубками, затем вскарабкалась по лестнице (на ступеньках сидел еще один любитель поплеваться) и попала в зал с шахматным полом. Перепрыгнув через двигающиеся диски, я взяла кристалл, а когда смертоносная ловушка подкатывались слишком близко, старалась попасть в пространство между соседними дисками. После того как все четыре переключателя (*по два на каждой стене*) были включены, открылся выход из зала. Я соскользнула по наклонному пандусу вниз... Снова ловушка! На этот раз начался опускаться потолок с кольями - хорошо, что мне удалось вытащить из стены один блок, после чего потолок перестал представлять угрозу. Опустила все три рычага и вышла, когда поднялась решетка. Взяла аптечку, нажала рычаг. Упс... кажется, я наступила на камень, который включал ловушки. Еле унеся ноги от огромного валуна, я только успела повернуть в ближайший поворот, как сорвался второй камень - и снова сумасшедший бег (*End+"вперед"*), по дороге можно схватить зеленый кристалл. После коридора с непрочным полом я вернулась к началу подземелья. Разобралась с подкреплением индейцев. Свернула налево; теперь наверху в стене открылся вход в тайную комнату, к которой я и перебралась по бордюру. В тайнике обнаружилась аптечка и много патронов (секрет №1). Снова вернулась в начало подземелья. Теперь можно было смело лезть в открывшийся люк. Король даже не соизволил встать, когда я вошла в тронный зал. Нехорошо стрелять по даме сидя, но Пуна, видимо, не знал тонкостей этикета (*Пуна проснется, как только Лара приблизится к его постаменту. Для того чтобы его победить, быстро отпрыгните назад, а потом прыжки вправо-влево и непрерывная стрельба сделают свое дело. Осторожно! Молнии, которые пускает маг, убивают с первого раза!*). Когда мой Пустынный Орел выпустил два десятка патронов, Пуна наконец-то взорвался. Я взяла третий артефакт и ушла из опустевшего тронного зала.

London: Thames Wharf (5 секретов)

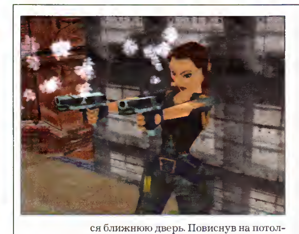
Вот я и снова в родном Лондоне. Последний артефакт находится здесь, в моем родном городе. Но сначала - в ресторан, пожевать пираний...

Первым делом я перепрыгнула через выступ справа. Пробежала чуть дальше, рядом с зеленым кристаллом лежали патроны. Перебралась через крышу на стрелу подъемного крана. С конца стрелы, по выступу и крыше, спустилась вниз. За мотком колючей проволоки бродила парочка злых крыс, а также лежала аптечка и ракета (секрет №1). Аккуратно прошла через колючую проволоку, забралась на выступ, оттуда, по лестнице, - опять на подъемную стрелу. Со стрелы запрыгнула на более высокую платформу и, преодолев боковым прыжком крышу, снова оказалась там, где начала свой путь. Аккуратно повиснув на углу площадки, опустилась вниз, сделала кувырок с наклонной крыши и оказалась на платформе с рубильником. Застрелив хищную птицу, а заодно и снайпера, я опустила рубильник - поднялась зеленая площадка. Повиснув на руках, я перебралась к натянутому тросу и по нему съехала на противоположную сторону. Подобрала медпакет и спрыгнула вниз, зацепившись за зеленую площадку. Прошла вперед, пробежала по обваливающимся платформам и перепрыгнула на противоположную сторону. Расстреляла двух здоровых крыс, прошла по коридору, изрешетила зазевавшегося снайпера и подобрала Flue Room key. Потом вернулась назад, спустилась на платформу слева, нажала переключатель (поднялись две зеленые площадки). Спустилась на ту площадку, которая была ниже, и в каменной нише подобрала стрелы для гарпуна. Снова вниз - взяла зеленый кристалл слева и нажала переключатель справа. По неровной стене рядом с переключателем забралась вверх. По бордюру с норами перебралась на противоположную сторону. В последней норе взяла немного патронов (секрет №2). Прошла по одной норе, нажала переключатель. Потом спустилась во двор, расправилась со снайпером и с вороной. Взяла зеленый кристалл и немного патронов. По неровной стене забралась на верхний уровень и опять спустилась на платформу с рубильником. Опустила рубильник, перебралась на противоположную сторону. Повисла на трещине в стене и, перебирая руками, прошла направо. Поднялась до уровня крыши и очутилась в коридоре. Там свернула направо, перепрыгнула на выступ дома, подобрала медпакет и застрелила еще одну ворону-переростка. После этого нажала кнопку, которая двигает подъемник внизу. Я запрыгнула на подъемник, а с него - на выступ рядом с дверью. Еще одна ворона не составила проблемы. Я открыла дверь с помощью Flue Room key и пошла внутрь. Взяла кристалл, нажала переключатель и, миновав огнеметы, снова вернулась на подъемник. С него - снова на крышу и опять по коридору, на сей раз - налево. Перепрыгнула на огражденный выступ и взяла ракету (секрет №3). Спустилась вниз, взяла зеленый кристалл. Пристрелила крысу и снайпера. Опять вниз, в комнате контроля нажала рычаг. В заполнившемся водой втором резервуаре нажала рычаг и подобрала со дна немного полезных вещей. Вернулась в комнату контроля, и еще раз поработала все тем же рычагом. После этого я смогла пробраться за вентиляторы и прикончить снайпера. Отправив вслед за охранником в ад парочку крыс, проползла по норе. Перебралась на лестницу и спустилась вниз; там выдвинула блок из стены и толкала его, пока это было возможно - до генератора. Когда генератор перегорел, я вернулась в комнату контроля и нажала открывшуюся кнопку. Опустила рычаг, второй резервуар снова наполнился. Проплыв через красный тоннель, я вынырнула из воды и застрелила снайпера. Нажала переключатель и, когда вода ушла, повиснув на руках, вернулась в комнату контроля. Нажала вторую, открывшуюся, кнопку. Вернулась к резервуару, попутно избавившись от выскочившего снайпера. На дне резервуара открылся вход в затопленную шахту - по дороге можно взять стрелы к гарпуну, - по которой я доплыла в затопленную комнату. Подобрала со дна медпакет и пару обойм. Выбралась на берег, разобралась с снайпером и взяла кристалл. Поднялась по лестнице наверх. Я выбралась недалеко от той крыши, где была в самом начале своего приключения. Интересно, кто додумался натянуть колючую проволоку на крыше? Медленно, чтобы не пораниться, прошла по моткам проволоки. Перепрыгнула на подъемный кран, а с него - на соседнюю крышу. Осторожно пройдя по колючей проволоке, сделала несколько прыжков по крыше и выбралась к кафедральному собору. Первый снайпер даже не успел выстрелить, как я его уже изрешетила из MP5, затем пришла очередь его напарника. Выдвинула каменный блок из колонны собора вправо, забралась на крышу, взяла медпакет и, перепрыгнув вдоль стены, нашла Cathedral Key (секрет №4). Спустилась вниз и взяла слева под лестницей аптечку (секрет №5). Поднялась наверх и прошла к забору.

London: Aldwych (5 секретов)

Только я забралась на собор, как мимо засвистели пули. Мне повезло – удалось ранить бандита, который в меня стрелял. Перед смертью он сказал, что работает на некую Софию Ли. Похоже, она-то мне и нужна. Осторожно, двери закрываются, следующая станция - Лондон.

Падая, я умудрилась ухватилась за выступ и в нише взяла патроны. Вынырнула из воды, выстрелила по жалюзи и взяла кристалл. По шахте, находящейся за жалюзи, забралась наверх, вырубила маньяка в маске и подобрала патроны. Выдвинула каменный блок из стены и спустилась на крышу кассы метро. Разобравшись с пироманьяком, перебралась на соседнюю кассу, а оттуда по неровной стене залезла наверх. В комнате наверху нажала переключатель и взяла Maintenance Room key. Снова вернулась к кассам и свернула направо. Спустилась по эскалатору. Пристрелила хищную псину вместе с хозяином. Открыла дверь на перроне справа, использовав Maintenance key, включила освещение и подобрала патроны. На перроне слева нашла Old Penny. Спрыгнула на рельсы метро, побежала налево и спряталась от надвигающегося поезда в нише справа. Прикончив двух бандитов и собаку, я взяла кристалл, забралась по ящикам наверх, а потом - по лестнице на верхний ярус. Еще один ненормальный принял смерть от моих пистолетов; я взяла валяющуюся ракету и, повиснув на потолке, добралась до покатого спуска. Как только я оказалась в шахте, сверху начала опускаться бурильная установка – бр-р-р, даже вспоминать не хочется. Прыгая по рушащимся платформам, я спустилась вниз, а когда установка остановилась, спустилась вниз и на нижней платформе нашла зеленый кристалл, а на дне шахты - аптечку (секрет №1). Поднялась чуть наверх, прошла в нишу с зеленым кристаллом. Далее - наверх через дыру в потолке, затем вскарабкалась по лестнице. Избежав смертоносных струй огнемета, перепрыгнула на каменную платформу, а с нее - на наклонный выступ. Перебралась на лестницу, снова поднялась немного наверх, откуда, сделав кувырок, - на платформу с переключателем (*он открывал люк на втором ярусе комнаты с ящиками*). Вверх по лестнице, мимо очередного огнемета, - и я выбралась наверх. Ого, а я-то думала, что такие огромные крысы водятся только в московском метро! Впрочем, здоровая крыса (или это была огромная мышка?) оказалась слабым противником. Спустившись на перрон, вернулась в комнату с ящиками. Люк на втором ярусе был теперь открыт, и, разделавшись с очередным ненормальным и его четвероногим приятелем, я забралась туда, подобрала патроны и прошла мимо закрытой двери. Тут пол подо мной провалился, я даже не успела отпрыгнуть назад. В небольшой комнате, куда я попала, мое внимание привлек подозрительный блок в стене. Выдвинула его, и открылась дверь в коридор с тремя металлическими дверьми. В конце коридора нажала правый переключатель, быстро пробежала к дальней двери (*она через некоторое время закрывается*), за которой оказался следующий переключатель. Вернулась в коридор, снова нажала правый переключатель, но на этот раз пробежала в среднюю дверь - еще один переключатель. Вернулась в коридор, нажала левый переключатель и пробежала в открывшую-



ся ближнюю дверь. Повиснув на потолке, перебралась к кристаллу и рядом с ним взяла Solomon`s key. Вернулась в тоннель и, пробежав в противоположный его конец, попала в комнату с ящиками. Прошла к буровой установке, наверху взяла второй Solomon`s key. Вернулась на перрон и оттуда по эскалатору поднялась наверх. Кинула Old Penny в кассу и получила билет. От касс я повернула налево, спустилась по эскалатору и оборвала жизнь очередного маньяка. Расстреляла жалюзи и взяла немного патронов (секрет №2). Прикончила парочку крыс и пробежала по рельсам. Из двери выскочил мужик и, увидав меня, бросился наутек. Я еле успела заскочить за ним в дверь, как мимо пронеслась электричка. Когда мужик утихомирился, я нажала переключатель - рядом открылась дверь. Вернулась назад в тоннель, взяла зеленый кристалл и через открывшуюся дверь попала в сеть коридоров. Я нажимала переключатели на стенах, пока не открылся вход в убежище масонов. Рядом с картинами лежал Узи, ну, мне-то он точно не помешал. За фиолетовой драпировкой лежала Ornate star. На замках позади двух колонн я использовала Solomon`s key. В одной открывшейся комнате взяла Masonic Mallet, справившись со сторожевым псом. Прошла во вторую комнату и по затопленной секции проплыла в следующий зал. По колонне забралась наверх, перепрыгнула и уцепилась за трещину в стене. Добралась до балкона, и мне удалось повиснуть на потолке и перебраться к дыре в стене. Я попала на еще одну станцию метро. Прошла через турникет с помощью билета. Открыла запертую дверь, использовав Ornate Star, забралась наверх за кассу (секрет №3) и по длинному коридору пробежала к кристаллу. Вернулась к турникетам, спустилась вниз по эскалатору и открыла Masonic Mallet`ом запертую дверь. Нажав переключатель, залезла в щель наверху - кто-то заботливо припрятал здесь ракету (секрет №4). Вернулась и спустилась вниз к поезду. Расправилась с еще одним нехорошим парнем, пробежала к черной норе, в которой обнаружилось много полезных вещей. Вернулась к поезду и через открытый люк попала в вагон. Там нажала переключатель и сквозь дыру в полу спустилась в коридор. Побежала за маньяком с факелом (*не стреляйте по нему!*), по дороге отправив на тот свет двух аналогичных типов, и попала в небольшую комнату с переключателями - нажала оба. Я прошла до конца коридора и вернулась туда, где начались мои похождения в метро. В комнате с ящиками был теперь открыт люк на втором ярусе (секрет №5). Я вернулась к вагону; недалеко от комнаты с двумя переключателями есть наклонный пандус - по нему-то я и съехала вниз.

London: Lud`s Gate (6 секретов)

Глава культа рассказал мне о Софии Ли. Ненавязчиво намекнул, чтобы я ее убила. Пообещал, что теперь его люди будут помогать мне, конечно, если я не буду по ним стрелять.

Я пробежала по комнате с двумя небольшими бассейнами. Свернула в коридор налево и соскользнула вниз. Вовремя заметив опускавшийся шипастый потолок, пробежала по коридору справа. Спустилась вниз, отпустила руки и ухватилась за трещину в стене. Справа от меня была небольшая ниша, в которой лежали аптечка и ракета (секрет №1), справа – подъем наверх. В комнате я нажала переключатель, выбралась через люк и попала в коридор, который шел направо от комнаты с двумя бассейнами. По неровной стене вскарабкалась наверх, прошла в шахту, прыгнула и зацепилась за лестницу. Поднялась наверх, в нише с сиреневым потолком взяла ракету (секрет №2). Прыгнула и схватилась за противоположную стену, поднялась немного наверх, сделала кувырок назад и взяла кристалл и патроны в нише с наклонным полом. Еще выше, на ровной площадке, в длинной норе подобрала пару обойм. С площадки залезла в дыру в потолке и попала в египетский зал. Подвинула каменный блок к стене – сдвинулась большая колонна. По лестнице забралась на третий этаж; слева обнаружился каменный блок, справа - рычаг. Подвинула каменный блок, так, чтобы теперь с него можно было вылезти в дыру в потолке. Забралась на четвертый этаж, перескочила на колонну, с нее прыгнула налево, в дыру в стене. Теперь подвинула каменный блок на себя - большая колонна отодвинулась, и я смогла опустить рычаг на третьем этаже. С каменных выступов запрыгнула на второй этаж и повисла на потолке. Слева взяла кристалл, справа опустила рычаг (*теперь открылся выход под потолком египетского зала*). Поднялась по лестнице, перепрыгнула сперва на выступ, оттуда - в открывшейся выход. Взяв аптечку и патроны, проехала вниз по пандусу, с которого перескочила на выступ и прошла в открывшуюся дверь. Съехала по наклонной площадке вниз, перепрыгнула через проваливающийся пол и на площадке с двумя саркофагами подобрала Embalming Fluid. Через нору между двумя саркофагами я покинула усыпальницу. Выползла из норы и пристрелила охранника. Прошла по коридору до второй норы, проползла через нее и пристрелила еще одного. Нажала кнопку и подобрала с пола ракету. Через открывшуюся дверь прошла в большую комнату со сфинксом. Повиснув на потолке, взяла кристалл и спустилась на голову сфинкса. Подобрала медпакет. Перепрыгнула на каменную платформу, потом - на покатый пандус, прыжок оттуда - и я схватилась за ровную площадку с зеленым кристаллом (секрет №3). Спустилась вниз, расстреляла охранника и подобрала патроны. Забралась на платформу, выдвинула каменный блок, с него забралась по неровной стене наверх. Прыжок назад – и вот я уже собираю патроны в небольшой нише (секрет №4). Снова забралась по стене наверх - справа был выход, который привел меня к двум каменным блокам. Подвинула блоки и нашла нишу (секрет №5), потом снова подвинула блоки так, что стало возможно выйти в комнату с двумя небольшими бассейнами. Я снова оказалась там, где начала свой путь. Прошла в небольшую комнату и положила на алтарь Embalming Fluid. Вышла в открывшуюся дверь. В большем водоеме прикончила гарпуном крокодила. Собрала много полезных вещей на дне. Я села в батискаф и отправилась в плавание по тоннелю, а когда очутилась на поверхности, оставила батискаф. Перебралась через плотину и поплыла дальше. В конце тоннеля опустила рычаг и прошла в открывшуюся дверь. В комнате с прозрачной стеной нажала переключатель. Проплыла через открывшийся под водой люк к затопленному складу. Немного отдышалась, проплыла в первый коридор – нажала рычаг, проплыла во второй коридор – собрала немного патронов. Вернулась и выбралась на незатопленную часть склада. Опередила аквалангиста, который хотел спрятаться от меня в подводной комнате справа (секрет №6). Выбралась обратно на склад, нашла несколько стрел для гарпуна и медпакет. Справилась с назойливым охранником, взяла Boiler Room Key и прошла по коридору, прихватив зеленый кристалл. Отправила второго охранника на корм рыбам и нырнула в водяной поток. Течение вынесло меня к подводному дворцу. Водолаз и крокодил, мирно плававшие месте, ни с того ни с сего почему-то озлобились на меня. Несколько стрел из гарпуна продырявили шкуру крокодила, а потом и водолаза (*если у вас нет гарпуна, то можно воспользоваться гарпунной пушкой на батискафе, который плавает справа, пушка стреляет теми же стрелами, что и гарпун*). Справа от дворца есть небольшой незатопленный грот, в нем я наконец-то смогла перевести дух. Потом мне снова пришлось нырнуть и нажать по очереди три рычага, после каждого нажатия я возвращалась в грот отдышаться. Когда я активировала третий рычаг, открылся выход наверх, и подоспели водолазы.

Негодяи не знали, что у меня есть гарпун и полно стрел. Потом я проплыла через открывшийся тоннель наверх, в бойлерную. Под водой опустила рычаг, который отключил огненную струю. Я прыжками добралась до последней платформы, с которой мне удалось прыгнуть, повиснув на потолке. Перебравшись к водопаду, я отпустила руки и повисла на краю коридора позади водопада. Открыла крошечную комнату Boiler Room Key и нажала переключатель. Затем вернулась к подводному дворцу, расправилась с хищного вида крокодилом и проплыла в открывшийся туннель. Выбралась в комнату наверху. Потом, прыгая по каменным плитам между массивных маятников, выскочила в коридор. Пристрелила ничего не подозревающего охранника и залезла в дыру в конце коридора. После этого мне пришлось перепрыгивать с одной стенки шахты на другую, зигзагом поднимаясь вверх (*перед этим совсем не помешает сохранить игру*). В конце концов, я запрыгнула в углубление наверху и проползла в узкую нору.

London: City (1 секрет)

София перебралась из своего кабинета на улицу, пообещав, что ее посох я получу в следующей жизни. Видимо, она не так неуязвима, как это кажется на первый взгляд. Софочка, а-у-у... отдай кристалл по-хорошему! Это что еще за фейерверк? Ну, Софа, сама напросилась...

Магия Софии была гораздо сильнее, чем у прочих обладателей артефактов, да и противником она была гораздо более серьезным. Мои пули не причиняли ей никакого вреда, а вот ее стрельба была очень и очень болезненна. Я непрерывно прыгала и уворачивалась от светящихся энергетических зарядов. Сначала забралась на площадку справа, потом перебралась на руках к люку. Внизу была узкая щель, я спустилась и повисла на ее краю (секрет №1); в нише оказалась ракета и аптечка. Спустилась вниз, опять поднялась к металлической двери, еще раз поднялась наверх и нажала переключатель. Вернулась к открывшемуся люку, поднялась на открытую площадку и по неровной стене забралась к низкому выходу. Проползла и выбралась на крышу небоскреба. Забежала за будку с антенной и расстреляла генератор, при этом разряд напряжения убил волшебницу, которая считала себя непобедимой. Я перепрыгнула на крышу соседнего здания, добралась по деревянным ящикам до переключателя и отключила электричество. После этого можно было спокойно слезть на крышу, добежать до мостика и взять четвертый кристалл – последний артефакт. Для меня следующая жизнь уже наступила, для Софии Ли – еще нет.

Antarctica: Antarctica (3 секрета)

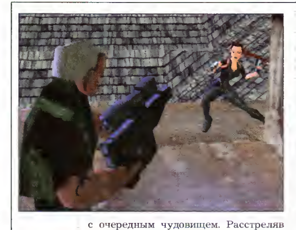
Да, мне, конечно, не повезло: вертолет при посадке проломил лед и утонул. Хотя, с другой стороны, пилоту, который в этом вертолете остался, не повезло еще больше. Так-так, экспедиция моего знакомого, доктора Виларда.

Перебираясь с льдины на льдину, я достигла берега. Пробежала мимо строительного домика с красным вымпелом, снова перепрыгнула на большую льдину, быстро нырнула в воду и выбралась на противоположной льдину. Отогрелась на берегу. Взобралась на каменную глыбу справа и зацепилась руками за ребристую льдину вверху. Перебралась к выступу, а с него перепрыгнула на палубу корабля. Кстати, назывался он гордо - RX Explorer. Спустилась в трюм и пристрелила двух невежливых матросов-негров. Интересно, какой умник догадался набирать команду на ледокол из негров? Опустила рычаг и прошла в открывшийся люк в полу, там круто обломала компанию из морских волков. Пробежала вперед до трубы, застрелила еще одного моряка. Спустилась вниз и нажала переключатель - заработала лебедка, и желтая моторная лодка опустилась на воду. Через открытый люк выбралась на корму. Справа, в нише в ледяной стене, взяла зеленый кристалл и патроны (секрет №1). Вернулась на палубу и спустилась в моторную лодку. Завела моторку и, обогнув корабль, проплыла в темную ледяную пещеру. Слева над лестницей была дыра; я вышла из лодки и, выбравшись на берег, забралась по лестнице наверх. Соскользнула вниз и запрыгнула в углубление наверху, где обнаружила аптечку (секрет №2). Вернулась к моторной лодке и доплыла до конца пещеры. Выбралась на берег, разделалась с еще одним матросом и забралась на ледяной выступ за сараем. Уцепившись за потолок, я перебралась на другой берег. Перестреляла матросов и пробежала мимо вышки к нескольким деревянным домам. Через сарай, в котором находилась собака и ее хозяин, я прошла к водонапорной башне. Нажала переключатель слева от вышки, спустилась в проток. Проплыла до четырех цистерн и взяла зеленый кристалл. Поднялась вверх по лестнице и прошла направо, мимо забора, до ледяной арки. Перескочила через яму, пристрелила моряка и его псину, внизу взяла немного патронов. Вернулась к водонапорной башне, разобралась с двумя голодными песиками и пробежала сквозь раскрывшиеся двери. Матросы с пистолетами обрели вечный покой в Антарктиде, а я, нажав переключатель, вошла в открывшуюся дверь, пополнив коллекцию медпакетом и ломиком. Вернулась к сторожевой вышке, нажала рубильник и фомкой сломала замок в двери. Повиснув на руках, перебралась на соседнюю крышу и спрыгнула в открывшийся люк. Разобралась с отдыхавшими матросами. На стене висел чертеж - для того, чтобы подать напряжение, нужно было повернуть вентили на второй и четвертой цистерне, - так я и сделала. Потом зашла в открывшуюся дверь и, нажав рубильник, включила генератор. Забежала за забор, пристрелила пару четвероногих друзей человека. Подобрала несколько обойм и взяла в доме Gate Key. Вернулась к моторной лодке на причал, в доме на причале сломала ломиком замок. Вставила Gate Key в замок. Преграда была убрана, и теперь я могла плыть на лодке дальше. Проплыв чуть вперед, справа, в ледяной подводной пещере заметила Hut Key - и жутко замерзла, пока плавала за ним. Вернулась к строительному домику с вымпелом, Hut Key открыл дверь, и я взяла зеленый кристалл и осветительные патроны. Села в моторную лодку и доплыла до конца пещеры. Выбралась из лодки, забралась наверх, разделалась с матросами и забежала в дом.

Antarctica: R.X. Tech Mine (3 секрета)

Вилард, ах ты негодяй! Не угостил супом, отобрал все мои артефакты, а потом еще и сбежал, чуть не пристрелив меня. Ты ведь и сам понял, что мутации, которые порождают обломки метеорита, неуправляемы. Ладно Вилард, ты сможешь убежать от Лары Крофт, но тебе не убежать от пуль из ее пистолетов!

Через отверстие в одной из стен я выбралась из шахты лифта и немного побегала по коридору, пока не поняла, что хожу по кругу. После очередной открывшейся двери, я побежала не вперед, а назад. Слева был низкий выход в вентиляционную шахту, я спустилась по неровной стене вниз. Увидела, как огнеметчик сжигает двух тюленей в красных куртках. Потом до меня дошло, что это был не тюлени, а мутировавшие моряки. Подобрала патроны для Desert Eagle, через открывшийся выход выбралась к двум обуглившимся трупам. А огнеметчики оказались славными ребятами - если на них не нападаешь, то и они тебя не трогают. Вышла к небольшому перрону, на рельсах стояла вагонетка. Забралась наверх, в комнату управления. Убила то, что раньше было человеком, и нажала переключатель на стене. Забралась на крышу комнаты управления, к одной из ее стен была прикреплена лестница. Я спустилась вниз, сделала кувырок назад и забралась в небольшую пещерку (секрет №1). Вернулась к рельсам и села в вагонетку, на дне которой нашла гаечный ключ. Стараясь не разгонятся очень сильно, поехала вперед. Но когда я увидела обрыв между рельсами, поняла, что и тормозить тоже нельзя. Сумев попасть гаечным ключом по переключателю стрелок, я остановила вагонетку и вылезла из нее; неподалеку огнеметчик поджаривал мутанта. Я взяла зеленый кристалл и проскочила между выдвигающимися сверлами. В ледяной пещерке слева нашла осветительные патроны. Прошла вперед, соскользнула по наклонной льдине и встретилась



с очередным чудовищем. Расстреляв тварь, я на руках спустилась с края льдины в трещину. Перебралась к нижнему краю, отпустила руки и зацепилась за нижнюю трещину, таким же образом перебралась на еще одну трещину и по ней добралась до низкого тоннеля слева, который вывел меня в пещеру. Понаблюдала, как огнеметчики расправляются с мутантами, и взяла ломик. В обледенелом коридоре справа забралась на каменный выступ и ухватилась за насечки на стене. Перебралась в углубление слева и нажала там переключатель. Прыгая боковыми прыжками по горе снега, забралась наверх, к выходу из пещеры. Проползла через коридор, поднялась вверх, убила монстра и вернулась туда, где оставила вагонетку. Села в нее и приехала обратно к перрону. Взломала дверь ломиком и взяла Lead Acid Battery. В нише за комнатой управления теперь открылась вторая пещерка (секрет №2). Я снова села в вагонетку, стоящую на нижних рельсах, и свернула в тоннель налево. Когда вагонетка остановилась, я прошла по коридору и нажала переключатель. Постреляв по неповоротливым мутантам, достигла конца коридора и выбралась наверх по лестнице, очутившись в небольшой пещере с двумя дверьми. В одной комнате прятался мутант, а за второй дверью был проход к вагонетке. Я нырнула в смертельно холодную воду и взяла со дна Winch Starter. Вернулась к вагонетке, доехала до небольшого перрона. Пересела в верхнюю вагонетку и путешествовала в ней до большой пещеры с озером. Над водой был подвешен батискаф. Добралась до лебедки, вставила Lead Acid Battery и включила Winch Starter`ом. Когда батискаф опустился в воду, я нырнула в него и проплыла по тоннелю. Выбравшись на берег, спустилась вниз с моста и в упор расстреляла мутанта. Перескакивая с выступа на выступ вниз, перепрыгнула через трещину и оказалась на платформе (секрет №3). Поднялась наверх к мосту, пробежала вперед и вышла к маленькому дому.

Antarctica: Lost City of Tinnos (3 секрета)

Нужно было ни в коем случае не дать добежать Виларду с артефактами к метеориту. Мало того, что он стал бы самым могущественным существом на Земле - он стал бы самым могущественным бессмертным существом на Земле.

Вышла из комнаты с красной лампой. Забралась по лестнице справа на верхний ярус и нажала на одном из выступов рычаг. Перепрыгнула на колонну, с нее - на каменный выступ справа, подобрала зеленый кристалл и ракету. Спустилась вниз и взяла в открывшейся комнате Uli key. Пробежала от двери налево. Открыла замок рядом с решеткой, она поднялась. Через открывшийся проход я поднялась на верхний ярус. Опустила еще один рычаг и по наклонному пандусу спустилась вниз. Снова рычаг - опустила его и пробежала на противоположную сторону пещеры. В комнате с решеткой нажала наверху крайние и среднюю каменные кнопки. Прошла к обрушившемуся мосту. На меня напали гигантские осы. Перепрыгнула через обрушившуюся часть моста и подобрала зеленый кристалл. По хрустальным блокам вприпрыжку добралась до гнезда ос-мутантов (секрет №1), вернулась к мосту и пробежала направо. На втором мосту меня поджидали два монстра, но они не представили особенной проблемы. Пробежав между двумя раскачивающимися огнями, я попала в зал с колоннами, где снова пришлось отбиваться от ос-переростков. Прошла налево и нажала внизу рычаг, пристрелив попутно трех мутантов. В одной из ниш нажала следующий рычаг, по каменным выступам забралась в дыру наверху и проползла через низкий ход. В комнате с двумя огнями экспериментировала с рычагами до тех пор, пока каменная платформа не поднялась настолько, что я смогла по потолку забраться к рычагу, открывающему выход из этой комнаты. Спустившись вниз, опустила рычаг на правой стене и прошла в открывшуюся комнату с зеленым кристаллом (секрет №2). Воспользовалась открывшимся выходом, свернула налево и, поднявшись по лестнице наверх, прошла в помещение с колоннами и огненной колонной в центре. Отсюда можно было попасть в четыре комнаты, в каждой из которых хранились Oceanic Mask. В Комнате Земли (Earth area) я свернула направо. Обойдя трясину, вышла к выступам, взобралась наверх, прошла вперед и взяла Маску Земли. Началось землетрясение. Я спустилась вниз, пробежала влево, по платформам добралась до рычага и опустила его. Выбежала из пещеры. В комнате с огнями забралась с каменного блока в нишу (секрет №3) и благополучно вернулась в комнату с колонной света. В Комнате Ветра (Wind area) я пробежала направо по длинному коридору. Отпрыгивая от покатившихся деревянных ловушек, я добралась до возвышения, где и взяла Маску Ветра. Прошла в Комнату Воды (Water area), проползла под двигающимися ножами, нырнула в воду и проплыла через тоннель на дне. Оказалась в затопленной пещере с четырьмя ответвлениями и движущимися резаками. В первом ответвлении слева нажала рычаг, потом всплыла через второе ответвление в небольшую комнату. За двигающимися лезвиями опустила рычаг, проскользнула между смертоносными ножами и взяла Маску Воды – Water Mask. В Огненной комнате, прыгая по камням и хрустальным блокам, достигла рычага и взяла четвертую Oceanic Mask – Маску Огня. Затем вернулась в комнату с колонной света и вставила все четыре Oceanic Mask в колонны. Взяла Uli key в комнате с большим бассейном. Вернулась к столбу света и открыла каменный замок Uli key`ем. Я спустилась вниз, там, где тысячи лет лежал магический метеорит.

Antarctica: Meteorite Cavern

Эх, Вилард, Вилард... Неограниченная магия и мания величия до добра не доводит. Ну, посмотри на себя - в кого ты превратился? Урод, паукообразный монстр. Извини, Вилард, но теперь я просто обязана тебя убить.

Пули не причиняли видоизменившемуся ученому серьезного вреда; иногда он падал, но потом снова вставал и опять начинал гоняться за мной по кругу. Что-то мне подсказывало, что если дать ему хотя бы раз воспользоваться магией, то на меня можно будет вешать траурный венок. А вокруг кипело озеро лавы, один шаг в которую означал быструю и очень болезненную смерть. Паук-Вилард в очередной раз споткнулся, я забежала в нишу и, схватив один из четырех кусков метеорита, быстро выбежала обратно. Когда я забрала все четыре артефакта, Вилард перестал быть бессмертным. Rocket Launcher довершил дело, и мутант-ученый погиб бесславной смертью. Я забралась по одной из лестниц наверх, смогла повиснуть на потолке и перебраться к каменной платформе. Спустившись на нее, перепрыгнула на другую сторону пещеры и выбралась на поверхность. Пробежала к казармам, потратила остатки боеприпасов на солдат, выбежала к посадочной площадке и увидела, как садится вертолет.

Далее шли чистые страницы, и лишь между последними листами лежала Ее фотография, на которой изящным подчерком были сделаны две надписи: «From London with love»; и по-русски: «Дневник – вернешь!»

Я забрал фотографию, немного подумал и на последней странице написал: Lara Croft – only and forever!

P.S. В Tomb Raider III есть совсем небольшой и очень красивый секретный уровень - All Hallows, который становится доступен только в том случае, если вы собрали все секреты, а их в игре – 59.

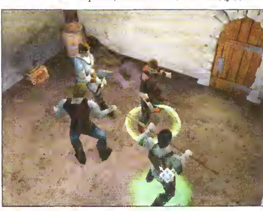
P.P.S. А дневник на следующий день куда-то пропал, и я, кажется, догадываюсь, кто его взял.

WerWolf

Return to Krondor

От автора

Текст, который вы видите ниже, содержит прохождение игры Return to Krondor. История его написания заслуживает отдельного упоминания, поэтому позволю себе отвлечь ваше внимание на несколько минут. Дело в том, что, просмотрев несколько вариантов игры, мы здесь, в редакции, с удивлением обнаружили, что все версии существенно отличаются друг от друга. Это первый случай в нашей практике, поэтому мы решили привести solution для самого последнего варианта (релиз 1.00.6). Если у вас более старая версия, просто скачайте патч с http://www.sierra.com. если же к моменту появления номера выйдет следующий вариант, то нам остается лишь выразить надежду, что хотя бы половина квестов в нем сохраниться без изменений. В любом случае, мы очень старались дать ответы на все вопросы, возникающие по ходу дела.



Решения квестов приводятся так, чтобы персонажи получали максимальный experience. Это не всегда самый простой или самый быстрый путь. Кроме того, часто вариант поведения персонажей предопределяет, какие игровые ситуации возникнут в дальнейшем, поэтому, даже если вы прошли игру одним способом, попытайтесь сделать это по-другому. Скорее всего, встретите что-то новенькое. Enjoy!

Управление

Управлять персонажами можно не только левым кликом мышки. Правый клик применяется для оценки характеристик оппонента, поиска предметов на земле и получения экрана возможных действий во время combat'а. Часто удобнее использовать клавиши перемещения курсора для движения героев – проще ориентироваться, и легче выбрать нужную позицию. Иногда (далеко не во всех локациях) работают клавиши "[" и "]". Они изменяют положение точки обзора. Почаще пробуйте их нажимать – очень полезно.

Прокачка персонажей

Рост скиллов (skills) происходит неравномерно. От 0 до 50 для увеличения скилла на единицу необходимо потратить 1 AP (advancement point). От 51 до 75 – 2 AP, от 76 до 90 – 3 AP, от 91 до 100 – 4 AP соответственно. Растить скиллы героев следует согласно тому вооружению и амуниции, которые они используют. Для всех героев важна защита (defense) и инициатива (initiative). Специализируйте персонажей по небоевым умениям. Например так: Джеймс – вскрывание замков (pick locks), обезвреживание ловушек (disarm traps) и наблюдательность (perception); Джосхара – алхимия (alchemy) и оценка противника (evaluate); Кендарик – анализ (analyze) и алхимия (alchemy). Солон и Вильям в небоевых скилах не нуждаются. Солон слишком поздно получает следующий уровень, а Вильям быстро покидает группу и занимается только шинкованием противников на мелкие дольки.

Инвентарь, артефакты и shoping

Чтобы облегчить выбор амуниции, приводим таблицы оружия и доспехов.

Оставляйте у персонажей то, что им необходимо из алхимических зелий и квестовых артефактов, надевайте лучший armor, лучшее оружие, а остальное – продавайте в лавках. Все, что вы продали, сохраняется в лавках и переходит в новую книгу (то есть новую игру). Это полезное свойство можно использовать, чтобы с самого начала достойно экипировать персонажей. Проданные вещи автоматически опознаются, что часто вовсе нелишне. Кроме того, просматривайте предлагаемый товар на предмет приобретения необходимой амуниции. Многие торговцы продают полезные кольца, амулеты и алхимические рецепты. Магические книги и свитки покупайте при любой возможности. Они позволяют магам и жрецам повышать скиллы владения магией даже без повышения уровня. Из колец и амулетов собирайте "гарнитуры", повышающие одинаковые умения, и надевайте их в нужный момент. Хороший пример: комплект из Амулета Меча (Amulet of the Sword), Кольца Воина (Warrior's Ring) и Кольца Свободы Воли (Ring of Free Will). Джеймс с таким комплектом и с Vanguard'ом в руке производит впечатление катаклизма местного значения, особенно если во время первого раунда боя отравить его клинок, использовав weak potion of poison.

Общее правило: надевая что-либо на персонаж, обязательно выясните какие именно атрибуты у него изменились. Иного легального способа выяснить полезность предмета не существует.

Сундуки, двери и ловушки

Большинство замков защищено ловушками, которые необходимо обезвредить до взламывания или ис-



пользования ключа. Для обезвреживания ловушки нужно, чтобы Джеймс имел в inventory воровской инструмент (thieves tool kit). Каждая ловушка состоит из трех частей, которые сначала следует определить с помощью зонда (probe), затем "разоружить" соответствующим механизму инструментом, и только после этого использовать ключ (magic key) или отмычку (lockpicks). Все многообразие ловушек составляют различные комбинации девяти механизмов. Приведем их вместе с обезвреживающими инструментами: Latch разряжается отверткой-переключателем (lever), Pressure Plate открывается кусачками (cutters), Tripwire – lever, Springs & Gears – lever, Fire Oil Mixer обезвреживается трещоткой (ratchet), Poison Tanks – ratchet, Blades – cutters, Nozzles – lever, Needles отключает ratchet. Если у вас есть кольца или амулеты, повышающие умения disarm traps и lock picks, наденьте их на Джеймса. Это сильно упростит задачу. Когда результирующее значение disarm traps у вора станет больше или равно 100, смените в настройках Reflex на Dice – такое действие сильно сократит время, затраченное на открывание сундуков.

Алхимия

Для производства микстур и зелий у мага должен быть развит alchemy skill и присутствовать полный комплект лаборатории из шести частей (Dissolution mixer, Still used, Mortar and Pestle, Melting Pen, Retrival Apparatus и Infusion Bottle). Кроме того, рекомендую иметь два набора алхимического оборудования – по одному у Джосхары и у Кендарика. В этом случае вы сможете смешивать до 6 зелий за каждые четыре часа отдыха.

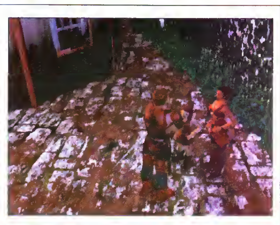
Для любого зелья необходимы соли (essential salts) и вода. Если вам нужна слабая микстура, используйте aqua fortis, если сильная – применяйте aqua regia. Остальные ингредиенты для приготовления зелья сведены в таблицу.

Общие рекомендации

Время в игре не течет, за исключением отдыха и загородных прогулок, поэтому не ленитесь вернуться туда, где уже были. Разговаривайте со всеми подряд, даже если кажется, что ничего нового вам не скажут, – часто NPC дают подсказки к квестам, не имеющим прямого отношения к их (NPC) занятиям. Не перегружайте персонажи – Attack и Defense снижаются первый раз при 50% загрузки, а после 75% вашего героя проблематично использовать в бою. Не говорите правды незнакомцам, пока не убедитесь в искренности их намерений. Хорошо подумайте прежде, чем очертя голову бросаться кому-либо на помощь. Это запросто может оказаться ловлей "на живца".

Chapter Zero - Prelude

Идите в Ye Bitten Dog sector и поговорите с "потаскушкой Эми" ("All Night" Amy). Сначала проигнорируйте ее (Ignore Amy), а затем повторно поговорите и зайдите к ней (Visit "All Night" Amy). Вы очнетесь с пустыми карманами в комнате. При выходе из нее вам предложит помощь Шептатель (Wishperer). Примите помощь (Accept help). Получив амулет и кинжал, вернитесь в сектор Ye Bitten Dog, снова идите к Amy. На вас нападет сутенер. Убейте его и заберите все украденное добро. Двигайтесь в сектор северных ворот (Northern Gate sector), но пока ни с кем не разговаривайте. В одном из домов живет Селестра (Selestra) – возлюбленная Шептателя. Верните амулет.



Побродите по городу, встретьте две группы грабителей, пошарьте по домам, обыщите сундуки. Отправляйтесь к северным воротам и поговорите с Джосхарой. Еще раз обойдите город, снова разберитесь с грабителями, но в Дворцовый сектор (Palace sector) возвращайтесь только в последнюю очередь.

Кинжалы (Daggers) – bladed skill

Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Keshian	100	1	2-7	5
Kingdom	200	1	2-7	20
Free City	300	1	2-7	50
Highcastle	400	1	2-8	100

Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Moredhel	1	2-7	+15 Attack; +5 Damage	500
Slicer	1	4-8	+3 Damage; Extra attack every round	445
Dagger of Hasperion	2	4-8	-7 Damage; +20 Assess Skill	145
Cursed Dagger	2	4-8	+4 Damage; Cursed; 100% Critical Hits	25
Dagger of Dala	1	4-8	+20% Agility	845
Dagger of Sorrow	1	4-8	+10 Defense; +5 Fire Damage	445
Izmali Poison	1	1-7	Normal Damage + 5-15 Poison Per Round	3000
The Catalyst Dirk	1	2-7	Double Strikes	8500
Hellblade	1	2-7	+25 Attack; +5 Fire Damage	1000
Miller's Dagger	2	3-7	3% chance Critical Hit at -3 dmg; User is Immune to Critical Hits	400

Рапиры (Rapiers) - bladed skill

Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Durbin	100	2	1-10	32
Highcastle	200	2	2-12	160
Dueling	300	2	2-12	400
Noble	400	3	6-13	350

Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
SlayerBane	4	2-12	2.5 times damage vs. Undead	875
Enhanced	2	2-12	+15 Attack; +3 Damage	1000
RatTooth	3	2-12	+10 Attack; +4 Damage	800
BentBlade	3	2-12	+10 Agility; +5 Damage	60
Kiss of Ruthia	3	4-12	-25 Defense; Triple chance for Critical Hit	2050
Blade of Banath	3	2-12	+20% Agility	780
Vanguard	2	2-12	+25 Attack; +6 Dmg; +35 Defense; +2 Dmg blocked by armor	4700
Peregrine	2	2-12	+10 Attack; +3 Damage; +1 strike per round	5500
Argent	2	2-12	+25 Attack; +5 Damage; Ignores Armor	4000

Мечи короткие (Shortswords) - bladed skill				
Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Goblin	100	4	4-10	8
Durbin	200	4	4-10	40
Kingdom	300	4	5-11	300
Highcastle	400	4	6-12	950
Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Cullun Blade	5	5-9	-10 Attack; -5 Damage; 10% Critical Hit	150
conDoin's Curse	6	5-8	-25% Strength; -5 Damage; 10% Critical Hit	200
Enchanted	6	6-12	+15 Attack; +3 Damage	750
WardenBlade	5	4-10	+20 Attack	1250
Gladiator	4	6-12	+25 Attack; +5 Damage	1200
Centurion	4	4-10	+30 Attack; +6 Dmg; Double Critical Hit percentage	2000
StrongBlade	6	4-10	+25 Strength	3000
Мечи кривые (Scimitars) – bladed skill				
Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Iron	100	4	4-14	38
Durbin	200	4	4-14	100
Keshian	300	4	5-15	380
Starblood	400	4	5-16	800
Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
FaithPoint	4	4-14	+13 Damage	620
Wrath of the Prophet	5	6-16	20% chance of critical; +15 Damage	1000
Prophet's Wrath	3	4-14	+25 Attack; +5 Damage	1600
Imp's Revenge	4	4-14	+5 Attack; +1 Damage; 5% chance Critical Hit	1600
Enchanted	3	5-15	+25 Attack; +6 Damage	1600
Мечи широкие (Broadswords) – bladed skill				
Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Durbin	100	6	5-15	50
Military	200	6	5-15	75
Silden	300	6	5-15	250
Highcastle	400	6	5-16	500
Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Enchanted	6	5-15	+15 Attack; +3 Damage	1250
Wound Lord	6	5-15	+25 Attack; +5 Damage; Double critical hit percentage	3200
Edge of Onan-Ka	7	5-15	Extra attack per round	1200
Cursed	7	5-15	+4 Damage; Cursed	1
Двуручные мечи (Grate Swords) – 2-handed skill				
Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Trophy	100	12	4-20	150
Military	200	11	7-27	350
Royal	300	11	8-28	750
Rillanon	400	11	9-29	1500
Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Death Blade	12	8-28	+15 Attack; +12 Damage; +50% Critical Hit percent	6500
Life Bane Blade	12	8-28	+15 Attack; +15 Damage	5800
Cursed	12	8-28	+5 Attack; +8 Damage; Cursed 100% Critical Hits	105
BeautyBlade	12	8-18	+50 Attack; -8 Damage	520
Sword of Darkmoor	12	8-28	+10 Attack; +2 Damage	5200
ElfersBladeDemonslayer	12	8-28	+10 Attack; 3 strikes per round; 2 * damage vs. Undead	5200
Sword of Lims-Kragma	12	8-28	+20 Attack; +20 Fire Damage	15000

Во Дворцовом секторе догоните девочку-воришку и поговорите с ней о работорговцах. Идите в квартал бедноты (Poor quarters). Потребуйте у охранника прохода. Поговорите с Юзефом бен-Али (Yusef ben Ali). Когда он попросит Джосхару шпионить, подыграйте ему (Play with Yusef). Сразу вернитесь в лавку и примите бой (если ваши персонажи слабы, то приготовьтесь - это серьезная драка). Пройдите в комнату Юзефа, прочтите его документы и взломайте бюро. Ключ (Yusef's key) отдайте Джеймсу. Поднимитесь на второй этаж и разберитесь с охраной. Откройте клетку ключом Юзефа. Выйдите на улицу и поговорите со стражником. Продайте лишнее в ночных лавках и возвращайтесь во дворец.

Chapter One – Loss

Глава начинается с боя. Уничтожьте наемников и поговорите с Талией (Talia). Если вы предварительно запаслись экипировкой для Вильяма, переоденьте его сразу. Выйдите из таверны и поговорите с капитаном городской стражи. Пробейтесь ко входу в тюрьму. Восстановите здоровье героев. Войдите в тюрьму. В обеих комнатах первого этажа придется снова драться. Вернитесь в первую комнату и снова поговорите с капитаном. Идите на 2 этаж. В одном из кабинетов стоит связанный тюремный писарь (prison scribe). Развяжите его и поговорите. Спросите его обо всем, но не нажимайте на него слишком сильно (не выбирайте "Treaten him"). Спускайтесь в подвал и расспросите пьяницу. Обязательно щелкните мышкой на останках заключенного в дальней камере. Вернитесь к капитану и доложите результат. Следуйте за убегающим Медведем (Bear) к северным воротам. Опросите Саймона и, разузнав о пожаре, подходите к приюту Желтого Щита (Yellow Shield orphanage). Там поговорите с людьми из приюта. Затем попытайтесь войти внутрь. Когда появится выбор, кастуйте на Джеймса Fire Eater. В помещении находятся семь детей. Нужно подойти близко и поговорить с каждым из них. Проще всего делать это, обходя здание по часовой стрелке. Затем, не мешкая, выбегайте из приюта.

Идите в Ye Bitten Dog и поговорите с грузчиками, барменом Питом (Lucky Pete) и пиратом Майклом (Sullen Michele). Поверьте ему, когда он обвинит во всех смертных грехах тюремного писаря. Загляните в колодец рядом с таверной, оттуда Wisperer

шепнет вам о том, что капитан городской стражи и Bear – кузены. Возвращайтесь в тюрьму. Изобличите писаря, но не убивайте его, а сдайте страже, предварительно покопавшись на его столе. Там вы найдете квитанцию из таверны Ye Bitten Dog. Вернитесь в таверну и покажите квитанцию Лаки Питу. Платите ему, пока он не выдаст вам ключ от комнаты пирата Нюта (Knute). Поднимайтесь на второй этаж и используйте ключ на правой двери в конце коридора. Снова драка – последняя в этой главе. Побеждаете – получаете ключ Лукаса (Lukas), хозяина таверны "Радужный попугай" (Rainbow parrot) и отца Талии.

Chapter Two – Descent

В этой главе Джеймсу, для поиска Лукаса, предстоит вспомнить свои криминальные связи. Подземелья контролируются группой бандитов-мокеров (mockers). Кроме них, в туннелях бродит много охотников за пиратскими сокровищами. Кладоискателям достаточно упоминания имени принца. Драться с ними не обязательно. Встретив группу мокеров, лучше поприветствовать их, а затем расспросить обо всем. Они направят вас к Краснохвостому Джеку (Redtail Jack), охраняющему туннели местной мафии, и расскажут, куда сбежал Bear. Побродите по подземелью, но когда вас остановит Джек, не пытайтесь пройти мимо него. Лучше предложите решить проблему с монстрами, развернитесь и ищите логово чудовищ. Уничтожив монстров, разбейте яйца в логове.

В туннелях много тайников с артефактами – бочки, ящики, альковы. Обычно при первом нажатии из тайника разбегаются крысы. Не поленитесь, пощелкайте мышкой подольше. Иногда там спрятаны полезные вещи. Если в начальной главе вы убили работорговца и шпиона Юзефа, то в подземельях на вас первый раз нападут кешианские убийцы – Измали (Izmali). Выиграв схватку, подберите с трупов приказ об убийстве (Order for Death). Выйдите в город, идите в Храм Прандура (Prandur's Temple) и говорите со священником до тех пор, пока он не попросит принести ему чашу "чока" (choca) для восстановления сил. Идите в квартал знати (Noble's quarters) и постучитесь в магический магазин в конце улицы. Поговорите с хозяйкой Марианной и получите напиток. Заодно

Луки (Bows) – bow skill

Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Hunter	100	3	2-10	80
Military	200	3	4-12	100
Ranger	300	3	4-12	180
Elven	400	3	4-14	500

Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Enchanted	3	4-12	+20 Attack; Ignore Armor	850
Cursed	3	4-12	+5 Attack; +4 Damage; Cursed	55
Armor-Piercing	5	2-8	Ignore Armor	500
Kahooli's Bow	3	4-12	+20 Attack; +5 Damage; Double Critical Hit percent	9500
Farkiller	3	4-12	+15 Attack; +2 Damage; +1 Attack per round	3000

Топоры (Axes) – axe skill

Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Goblin	100	14	8-18	70
Steel	200	14	8-20	210
Kingdom	300	14	8-22	350
Dwarven	400	14	8-24	600

Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Axe of Yabon	14	8-24	+20 Attack; +4 Damage; -25 Defense	680
Wood Axe	12	6-18	-15 Attack; -15 Defense	18
Obsidian	14	8-24	+12 Attack; +12 Damage	1800
The Moon	14	8-24	Extra attack per round	1000
Arclight	14	8-24	+25 Attack; +10 Dmg (undead take double); Blinded 1-4 rounds	8000

Булавы (Maces) – blunt skill

Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Iron	100	9	1-9	35
Footman	200	9	2-10	60
Knight	300	9	2-10	150
Noble	400	9	2-11	900

Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Enhanced	9	2-10	+15 Attack; +3 Damage	800
The Grey Mace	9	2-10	-25% Agility and Ignores Armor	800
Mace of Ishap	9	2-10	Can cast Call Healing Wind once per combat	1800
Cursed	9	2-10	Cursed, +25 Attack; +6 Damage	10
Mace of Light	8	2-10	+25 Attack; +5 Damage; Double damage vs. Undead	2400

Боевые молоты (Warhammers) – blunt skill

Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Mercenary	100	16	4-24	75
Mountain	200	16	5-25	125
Warhound	300	16	5-25	325
Hammer of Prayer	400	16	6-26	750

Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Blessed	16	5-25	+10 Attack; +5 Damage; Undead take double damage	6000
The Day Hammer	16	5-25	-10 Agility; Triple damage vs. Undead	1500
Hammer of Fire	16	5-25	+25 Attack; +12 Fire Dmg; Undead take double damage	9600
Cursed Warhammer	16	5-25	Cursed, +15 Attack; +7 Damage	5
Battlehammer of Onan-Ka	16	5-25	Can cast Battlehymn once per combat	5000
Warhammer of Lactor Bain	27	9-39	+25 Att; +25 Def; +6 Dmg; Stun 1-4 rnds,X3 to undead	26000
Wraith of Astalon	30	8-38	+35 Attack; +7 Dmg; Target stunned 1-4 rounds	9000

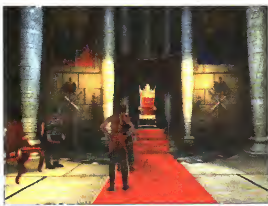
Дубины (Clubs) – blunt skill				
Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Club	100	4	2-6	2
Belaying Pin	200	4	2-6	4
Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Club of Conquest	20	4-12	-20% Strength; -20% Agility; 200% to Critical Hit	275
Bain of Bartsch	20	2-6	-50 Defense; +20 Attack; +2 Damage; 200% to Critical Hit	120
Elfwood	1	2-4	-25 Att; +7 Dmg; +15 Def; Ignores Metal; Can cast Storm of Chaos once per combat	1200

Посохи (Quarterstaff) – 2-handed skill				
Тип	Quality	Вес	Dmg	Стоимость
Simple	100	6	2-10	5
Oak	200	6	2-10	15
Ironshod	300	6	2-10	35
Blackwood	400	6	2-10	65
Название	Вес	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Enhanced	6	2-10	+15 Attack; +3 Damage	1500
SwayStaff	8	4-10	+15 Attack; -4 Damage	140
Staff of Ironwood	8	4-12	+30% Strength	550
DragonStaff	4	2-10	Can cast Storm of Chaos once per combat	6000
Fire Staff	6	2-10	+15 Attack; +7 Fire Dmg; Casts Fire Rain (max 15)	4800
Thunder Staff	6	2-10	+25 Attack; +5 Damage; Casts Lightning Strike (max 15)	6000

выясните, что других магазинов магии в Крондоре нет. Отнесите "чока" священнику и возвращайтесь в туннели через "Радужный попугай". Идите к Джеку, расскажите об уничтоженных яйцах монстра и затем проходите на базу мокеров к Лукасу. Защитите Лукаса от наемников Медведя. Когда герои повысят уровень, заберите у Вильяма все артефакты. Оставьте только доспехи, оружие и, если хотите, кольца. Больше Вильям с командой путешествовать не будет.

Chapter Three – Murder

Идите в сектор морских ворот и поговорите с грузчиками возле Гильдии Спасателей (Wrecker's guild). Заходите внутрь, спросите, кто главный, и поговорите с и. о. Главы гильдии Джорашем (Jorath). Испросите у него разрешения осмотреться и выслушайте душещипательную историю о ночном убийстве прежнего Мастера гильдии Кендариком. Он также расскажет о помолвке Кендарика и Марианны. Идите на второй этаж. Внимательно осмотрите комнату Мастера гильдии и поговорите со служанкой Абигаль (Abigail). Проверьте комнату Кендарика, найдите в ней раковину, долговые документы и вскройте ящик стола, решив puzzle с кораблем. Загляните в комнату Джораша и осмотрите пустой стол. Для осмотра комнат второго этажа стоит использовать скобки "[" и "]". Выходите на улицу и снова поговорите с рабочими. Они скажут, что у старого моряка Тома, можно узнать подробности ночного происшествия. Топчан Тома лежит в проходе между зданием гильдии и рядом стоящим домом.



Идите в квартал знати и расспросите Марианну в магическом магазине о Кендарике. Найдите потайную дверь в противоположной стенке с книгами. Она не откроется, но найти ее необходимо.

Зайдите в оружейную лавку Аарона (Aaron), поговорите с ним. Затем идите к ювелиру Жерару (Gerard). Он попросит отыскать украденные рубины. Спуститесь в дырку в полу и обыщите кирки возле лестницы. Найдете карту, на которой схематически указано положение секретного прохода (Secret Passage). Идите по пути на схеме. По туннелям разгуливают три парочки бандитов. За любыми из них нужно проследовать до секрета (сначала выбрать "Wait", затем – "Follow"). Откроется скала, а затем сразу будет драка. Победив, найдите сундук (опять используйте скобки). В этом сундуке лежит волшебная броня, фальшивые драгоценности, письмо ювелира к Медведю и куча всего другого. Часто здесь можно найти самые мощные артефакты. Вернитесь в магазинчик Жерара и поговорите с ним. Он и его приспешники нападут, и вам опять придется драться. Зайдите во дворец к принцу Аруте. Он подскажет, что делать дальше, и даст вам "чрезвычайные полномочия".

Теперь пришла пора отдохнуть и смешать какое-нибудь зелье. Дождитесь темноты и ступайте во Wrecker's guild. В комнате Кендарика – засада: некромансер и два ночных ястреба (nighthawks). Крепкие ребята. Загляните в комнату Джораша и вскройте его стол. Выходите на улицу и идите к топчану моряка Тома. На него наседают nighthawk'и. Постарайтесь защитить его (он висит на 1 HP). Затем расспросите его.

Проберитесь в магический магазин и подойдите к секретной двери. Справа на полке прочтите названия книг. Это откроет дверь. За дверью – Кендарик и Марианна. Прослушайте беседу и выходите из магазина.

Отправляйтесь в Ye Bitten Dog и поговорите с грузчиками и барменом Питом. Покажите Питу бумаги из гильдии и на вопрос "откуда они взялись?" – солгите. Проходите в дверь за баром. Дальше подряд три битвы – 2 ночных ястреба, 4 ночных ястреба и, наконец, некромансер в паре с демоном. В комнате, где была последняя схватка, используя скобки, отыщите сундук. Вскройте его и возьмите письмо и полезную амуницию. Идите к Джорашу и скажите, что вам известно кто убил старого Мастера. Он испарится. Теперь можно вернуться к Кендарику и сказать, что все благополучно разрешилось.

Chapter Four – Mercenaries

Эта глава состоит из битвы между отрядом Вильяма и группой наемников Медведя. Когда схватка закончится, допросите Grey Talon Mercenary и предложите пощадить его (Grant Mercenary a mercy). Это даст новую информацию и дополнительный experience.

Chapter Five – Journey

Попробуйте пару раз перезагрузить главу, чтобы добиться необходимой экипировки для Солона. Оставьте все лишнее в королевской оружейной и выходите. Проходите через морские ворота и начинайте путешествие по Западным Землям. В первой локации вас ждут бандиты. Драться не обязательно - можно просто их напугать. Не торопитесь заходить в Wayfarer Inn. Побродите по карте в восточной

и северной ее частях. На севере, в горах, найдете пещеру троллей. В пещере много сундуков и коробок. Попадаются ценные артефакты. Найдите ферму Тота (Toth's farm). Хозяин попросит вас спасти двух его дочек. Идите на северо-восток, затем - дважды на юго-восток, а затем - снова на северо-восток. Увидите израненного человека и с десяток пошинкованных гоблинов. Он скажет, что база гоблинов находится к северу. Перемещайтесь на север (прямого прохода нет, просто старайтесь держаться верного направления). Наткнетесь на аутпост. Что с ним делать? Говорить считаю излишним - ваша бригада путешественников, похоже, уже уменьшила население Мидкемии чуть ли не вдвое. На юго-восток от поста находится лагерь гоблинов. Джеймс вызовется идти туда в одиночку. В принципе, если stealth skill большой, то, может быть, удастся прокрасться незаметно (у меня это получилось лишь единожды, поэтому гарантий никаких). Проще обратить на себя внимание и затеять очередную драку (вам еще не надоело всех колошматить? До конца игры далеко, а для звездочек на борту уже не хватает места...) Очистив лагерь, входите в шатер. Там найдете девочек и записку. Оказывается, вся чехарда с киднеппингом затеяна с одной-единственной целью – задержать вашу команду. А вы и попались :) Взвалите девочек на плечи и отнесите их к счастливому папаше Тоту.

Теперь можно идти в Wayfarer Inn на встречу с агентом принца Аланом (Alan). Входите в таверну и поговорите с первым встреченным человеком. Это не Алан. Можете говорить о чем угодно, главное спросите его имя. Он ошибется, и у вас появится веская причина его зарубить, что вы и проделаете. Следующий посетитель – настоящий Алан. Скажите ему пароль и расспросите его подробно. Поговорите с хозяином и заночуйте. В полночь таверна загорится. Если вы ночевали внутри, то и сражаться будете там же. В этом случае не обыскивайте трупы после боя – задохнетесь. Сразу выбегайте на улицу. Поговорите с хозяином и его дочерью и отправляйтесь в Widow's Point. По дороге вам, возможно, встретится Fire elemental. Убить ее не удастся, нужно просто поколотить и дать улететь. На мысе Widow's Point'a вы снова встретитесь с элементалями. Теперь их будет две, причем не огненных, а воздушных. Отгоните их и смотрите на тщетные попытки Кендарика поднять корабль в одиночку (для подъема необходимо иметь при себе Ship Raising Ritual и Shell of Eortis)...

Ингредиенты для приготовления зелья

	fennel	lotus	opal	vampire	bloodwine	ergot	vitriol	copper	iron	lead	gold
abjuration	X	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-
beastwalk	-	-	X	-	X	-	-	-	-	X	-
repair	X	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-
fire oil	-	X	-	-	-	-	X	X	-	-	-
fire protection	-	X	-	-	-	-	-	-	X	-	-
lightning shield	-	X	-	-	X	-	-	-	X	-	-
healing	X	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-
holy balm	-	-	-	X	-	-	X	-	-	-	-
iron skin	-	-	-	-	-	-	X	-	X	-	-
magic blade	-	-	-	-	-	X	-	X	-	-	-
magic	-	-	X	-	-	X	-	-	-	-	X
strength	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	X
poison	-	-	-	-	X	-	-	-	-	X	-
antidote	X	-	-	-	X	-	-	-	-	X	-
quality	-	-	X	-	-	-	-	X	-	-	-
regeneration	X	-	-	-	X	-	-	-	-	-	X
magic protect.	-	-	-	-	-	X	-	-	X	-	-
spellcasting	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	X
striking	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	X
undead protect	-	-	-	X	-	-	-	-	X	-	-



Chapter Six – Ambush

Очередное сражение Вильяма с Медведем. Медведя убить не удастся – его защищает амулет. Нужно перебить всех его наемников, выяснить, что оружие на него не действует, и после этого Вильям сбежит и прыгнет в реку.

Chapter Seven – Revelation

Зайдите в таверну и поговорите с мэром. Снимите комнату и в полночь, услышав крик, проведите исследования (Investigate). Атакуйте вампира. Когда он испарится, щелкните правой клавишей мыши на земле – подберете прах (vampire ashes), алхимический ингредиент. Идите в сектор магазинов (Shop sector). Там, возле дома Натана (Nathan) - неслабая тусовка кровососов. Перебейте их, соберите прах, и, узнав от Натана о "ночи криков" и странной истории с лесорубом, идите в Woodcutter shack. Там встретите лесоруба. Он - тоже вампир. После успокоения лесоруба, зайдите в его сторожку. Обыщите ее хорошенько. Найдете дневники и ночной камень (Nightstone) – темный артефакт. Теперь идите на кладбище. Отправляйтесь в открытый склеп и перебейте нечисть. Собрав останки, идите к дому ведьмы. По дороге попадете в засаду гоблинов. Снова нужно драться. Идите "в гости" к священнику, перебейте детей-вампиров, и затем отдыхайте до утра.

Утром идите в сектор магазинов, найдите там кузнеца Меррика

(Merric) и предложите помощь в лечении дочери. Он попросит рекомендации от мэра. Идите на кладбище, и возле дверей склепа используйте Nightstone. Предстоит драка. На мой взгляд, это самая тяжелая битва за всю игру. Поможет заклинание Behold the Breathing Sun. Побеждать не обязательно – достаточно продержаться несколько раундов. Experience все равно заработаете. После окончания битвы идите в таверну к мэру и возьмите рекомендательное письмо. Возвращайтесь в сектор магазинов к Меррику. Вылечите его дочь и поговорите с его женой. Выяснится, что местный священник – отец Роланд (father Roland) – плохой человек и изводит прихожан. Зайдите в Haldon Head General Store. Магазин находится слева от героев, как только они входят в сектор. Его не видно из-за деревьев, но общая карта города подскажет, куда идти. В магазине расспросите хозяина обо всем подробно. Займитесь торговлей и, прежде чем уйти, осмотрите хорошенько полки. Хозяин скажет, что крысиного яда нет, - все скупил фермер Алтон (Alton). Идите на его ферму (она рядом с таверной у перекрестка) и проверьте сено. Там находится весь крысиный яд. Поговорите с фермером, он задохнется. Снимите с него амулет Черной Жемчужины (Black Pearl Necklace) и наденьте на одного из персонажей. Отправляйтесь поговорить со священником Роландом. Когда начнется драка, достаточно прихлопнуть только священнослужителя. Остальные жители заколдованы, и со смертью священника чары развеются.

Пора отправляться к ведьме. Поговорите с ней, передайте извинения от горожан, выслушайте ее ругань и посмотрите пророчество. Ведьма скажет, что предмет, мешающий поднять корабль, находится в храме Зла на мысе.

Chapter Eight – Nightmare

Вильям видит Талию во сне. Ей угрожают появляющиеся парами демоны. По счастливому стечению обстоятельств, у нашего героя есть в загашнике ElfersBladeDemonslayer. Что это за мечик – видно из таблицы, а вот откуда он взялся – непонятно. Но на то и сон. Разобравшись с демонами, как с цыплятами, и, походя набрав пару уровней, Вильям видит, что дух Талии договорился с Богом мщения Кахули (Kahouli).

Проснувшись, Вильям встречает безумного старика-мага Сиди (Sidi). Поговорите с Сиди и согласитесь помочь ему отобрать амулет у Bear'а.

Chapter Nine – Ruin

Пройдите по тропинке вправо. С правой стороны будет альков со странным камнем. Нажмите на камень – откроется вход в старинный Храм Зла. Входите в зал со скелетами. Если вы с первого раза решите puzzle, то скелеты не пошевелятся. Если попытка не удалась, можете отлупить скелетов скопом. Puzzle все-равно придется решить, чтобы открыть дверь. На одном из скриншотов приведен один из возможных вариантов. Другое решение можете найти в нише, где раньше были скелеты.



Проходите в следующий зал. Там посреди комнаты находится большое корыто, а из него вылезут два щупальца. Если у Джеймса есть лук и развит bow skill, просто постреляйте по одному из щупалец, другие персонажи пусть стоят на месте. Магию и микстуры лучше приберегите на потом. Заставив гадину убраться, проходите в левую дверь. Там будут костяные змеи (Death Naga) – ничего особенного, только травят сильно, постарайтесь не подставляться. Откройте сундук и заберите барахлишко.

Возвращайтесь в зал, проинспектируйте камень в центре и заходите в правую дверь. Теперь предстоит разобраться с гоблинами разных видов. Закончив сражаться, двигайтесь по правой стороне. В одной из комнат найдете клетку с пленниками и настоящего отца Роланда. Перебейте охрану и освободите пленных. Они-то и расскажут про главного вражину – Lich'а. Двигайтесь дальше. Попадете в катакомбы. Обойдите их все (работает карта в меню). Здесь найдете множество различной нечисти и хороших артефактов. В одном из залов Солон получит Scepter of Karack для использования против Lich'а. Повстречаетесь с некромансерами, которые наводнили подземелья Крондора монстрами. В одном месте нужно будет правильно набрать код из пяти камней. Код записан в холле, где вас атакуют Тени (Sadows). За дверью с костяными головами, плюющимися огнем, гвардия Lich'а – скелеты. Сразу за ними живет наш покойничек. Убить его невозможно до тех пор, пока жив хотя бы один его миньон. Проще всего нанести ему повреждений по максимуму, оставить висеть на одном HP, а когда вы разберетесь с прихлебателями, Джеймс срежет его из лука. Победив, разбейте Черную Жемчужину.

Chapter Ten – Triumph

Не теряя времени, бегите к поднятому кораблю. Изобретать ничего не нужно - те, кто попытается вас задержать, не смогут простоять против вашей бригады и одного раунда. Просто прорывайтесь к кораблю. Внутри корабля встретите краба–переростка. Из лука его, из лука. Магию берегите. Несколько падших жрецов Ишап выдержат пару раундов, но тоже задержки не вызовут.

Все. Мы у цели. Последнее препятствие – Душа Дракона. Победить (то есть) убить ее нельзя. Нужно просто дожить до момента, пока Солон, наконец, сподобится произнести нейтрализующее заклинание. Когда Душа Дракона исчезнет, заберите Слезы Богов и сходите на берег.

На берегу вас будет ждать Bear со своими наемниками. Не атакуйте самого Медведя, перебейте наемников. Это последняя битва – не жалейте зелья и spellpoint'ы. В какой-то момент появится Сиди и перенесет Вильяма на уступ к Медведю. Возникнет Талия, сольется с Вильямом, и они превратятся в Avatar of Kahouli. Этот самый Аватар зарежет пирата, простите, как свинью.

Хватит. Отодвигайте клавиатуру, отставляйте мышь, откидывайтесь на спинку кресла и смотрите, до чего довело страну Королевства Островов ваше шествие "огнем и мечем". Игра закончена. Добро вновь торжествует в Крондоре...

Надолго ли?

Chaos Mage

Baldur's Gate



Предлагаемый вариант прохождения игры предназначен главным образом для Good персонажей. У каждого могут быть свои предпочтения, мой же герой после генерации выглядел следующим образом:

Derkon	(Lawful Neutral human male Fighter)
STR	18/00
DEX	17
CON	16
INT	17
WIS	8
CHA	8

Достигнув пятого уровня как Fighter, я "сдуалил" (dual-class) его в Invoker'a и закончил игру как Wizard (Invoker) 7 / Fighter 5.

Пролог

Ваши приключения начинаются в замке Candlekeep перед входом в Winthrop's Inn. В руках - посох, в кармане - чуток денег (их сумма случайна и зависит от выбранного класса). Зайдите в таверну и поговорите с хозяином. Приобретите у него оружие и доспехи в соответствии с классом вашего героя и его финансовыми возможностями. Естественно, следует выбирать оружие, которым вы можете пользоваться (т.е. имеете соответствующую weapon proficiency). Не покупайте leather armor т.к. этого добра можно огрести в любых количествах уже в первых сражениях. Обязательно возьмите crossbow bolts. Поговорите с Firebead Elvenhair, и он направит вас к Tethoril в Inner Gardens за Scroll of Identify. Получив сей предмет, он сотворит над вами в качестве гонорара заклинание *Protection from Evil*. Если ваш персонаж thief, то попытайтесь повскрывать сундуки в таверне... Пройдитесь по подворью замка и обыщите все бочки и ящики - специально для клептоманов там спрятано немного денег. Поговорите с монахами в зеленых плащах (Candlekeep monks), и они растолкуют вам особенности игрового интерфейса. Один из друзей Gorion'a, Jondalar, поможет вам потренироваться в ведении боя, а другой - Gatewarden - во взаимодействии с группой NPC. И не раскатывайте губы на их шмотки. Они будут отобраны у вас во время телепортации обратно во двор замка. Возможность такой тренировки отсутствует в режиме Fake Multiplayer, там Gatewarden сразу отсылает вас к Gorion'у.

Поговорите с Phylidia, и она попросит найти пропавшую книгу. Идите к стойлу, и Deppin посоветует поискать пропажу в сене. Отнесите книгу и возвращайтесь к Deppin'у, который попросит у вас противоядие (antidote) для своей коровы, Nessa. Reevor предложит избавить Storehouse от крыс. У выхода из замка вы найдете стражника Hull, который всем рассказывает, что забыл любимый меч (Hull's Long Sword) в казарме. Вот работа для настоящих приключенцев - приносить оружие для нерадивых солдат! В казарме вы найдете и противоядие. Поговорите там с Fuller'ом, который, при высокой CHA, в обмен за crossbow bolts даст вам *Dagger +1* - ваше первое плюсовое (волшебное) оружие. В Priest Quarters и в Bunkhouse состоится рандеву с наемными убийцами (Shank и Carbos) - первое настоящее испытание боем. Забегая вперед скажу, что вся эта суета не имеет ровно никакого значения для обреченных обитателей замка...



Если вы готовы отправиться навстречу приключениям, поговорите с Gorion'ом.

Глава первая

После смерти Gorion'a к вам подойдет Imoen. Включите ее в свою группу и в дальнейшем развивайте только пару из ее воровских способностей. Впоследствии у вас в группе может оказаться и другой вор, которого можно будет "специализировать" по другим параметрам, максимизируя т.о. суммарную эффективность вашей группы.

Соберите полезные предметы, оставшиеся на поле битвы. Следуя по дороге, вы встретите двух NPC: Xzar и Montaron. Они хотят попасть с вашей помощью в Nashkel, где их и стоит оставить. Но лучше вам сначала отправиться во Friendly Arm Inn. В следующей зоне вы встретите (на дороге) старика в красном (это на самом деле Elminster). В этой же зоне убейте огра-трансвестита, от которого останется проклятый пояс, меняющий пол. Второй его пояс, *Gridle of Piercing* (+3 vs Piercing), принадлежавший ранее дварфу из Friendly Arm, весьма пригодится для защиты против стрел. Севернее Lions Way есть камень, в котором спрятано кольцо *Ring of Protection +1*.

Во Friendly Arm, на ступенях ведущей к таверне лестницы, вас уже поджидает еще один наемный убийца - маг Tarnesh. Устранить его легко, а на трупе вы обнаружите несколько свитков заклинаний. Побольше бы таких...

В самой таверне вас ждут Jaheira и Khalid. Перед уходом зайдите в храм (Temple of Wisdom) и купите *Scroll of Stone to Flesh*. В одном из домов рядом со входом в Friendly Arm вы встретите Jolia, чье кольцо (*Jolia's Flamedance Ring*) украли хобгоблины. Воришек можно найти в северной части зоны, а что с ними делать - догадайтесь с трех раз.

FAQ

[Q] Что такое AC, THAC0?

[A] AC - Armor Class (класс защиты). В AD&D от 10 (худший) до -10 (лучший); THAC0 - To Hit AC 0. Только в AD&D. Число, большее или равное которому необходимо выбросить на d20 для попадания по цели с AC 0.

[Q] Что значит {a}d{b}+{d}? Например 2d6+1.

[A] 1d{b} - случайное число от 1 до {b}. В AD&D применяются d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100 (два d10). {a}d{b}+{c} - {b} раз по 1d{c} и к результату прибавить {d}.

[Q] Что такое dual-class?

[A] Это смена класса, что могут делать исключительно люди (если primary параметр в текущем классе у него 15+ и в новом классе 17+). Персонаж уровня N по достижении N+1 в новом классе может пользоваться преимуществами двух классов, но с ограничениями нового класса.

[Q] Что такое STR 18/xx?

[A] Это "запредельная" сила для воинов: 18 меньше чем 18/01, самый лучший показатель такого рода - 18/00.

[Q] Сколько XP можно набрать?

[A] 89,000. Для multi/dual это предел (сумма для всех классов).

[Q] Как делать backstab вором?

[A] Hide in shadows/Move silently и бить сзади немissile оружием.

[Q] Как обезвредить ловушки?

[A] Вором. Используйте пиктограмму с маской.

[Q] Как выломать замок на сундуке?

[A] Атаковать. Вероятность успеха зависит от силы.

[Q] Кончаются ли заряды в wand?

[A] Да.

[Q] Снимает ли Raise Dead -1 CON?

[A] Нет.

[Q] Можно ли воскресить эльфа при помощи Raise Dead?

[A] Да.

[Q] Как снять ограничение XP в 89.000?

[A] Меняем в BGMain.exe:
Для оригинальной версии:
2FCA76: 76 на EB
2FCAA4: 76 на EB
Для бета-патча:
2FD871: 76 на EB
2FD89F: 76 на EB

[Q] Что будет за убийство Drizzt Do'Urden? Где его искать?

[A] Он в лесу на NW от Nashkel. Будет: 12.000 XP, - Reputation, Mithril Chain Mail +4 (в ней нельзя кастовать), Scimitar +3, defender +2 AC (только для Good), Scimitar +3, frostbrand.

В самой таверне вы можете получить еще два квеста: от Unshey - на тот самый крутой пояс (награда мизерная и лучше оставить пояс себе. При высокой харизме вам дадут книгу *"History of Tethyr"*) и от Landrin - на очистку дома в южной части Bregost от пауков (при высокой харизме лидера вам дадут 6 противоядий). Вернувшись из Bregost, вручите Landrin труп паука, старые сапоги и бутылку вина.

В Beregost идите в Feldpost Inn и попытайтесь беседой успокоить Marl'a (его сын, искатель приключений, погиб, и с тех пор он ненавидит всех приключенцев). Во время разговора выбирайте 1,1,3,3,1 варианты ответа. На втором этаже обитает Algernon, у которого нужно спереть накидку для гнома в Baldur's Gate. Дварф Gurke расскажет, как у него украли накидку в Cloakwood. Oogie Wisham признается в боязни паладинов. Colquetle подрядит вас найти пропавшего сына (принесите ему соответствующий амулет).

Через дорогу живет Fireberd Elvenhair, который попросит вас отыскать для него книгу, *"Book of the Fateful Coin"*. Эту книгу можно купить в Feldpost Inn. Fireberd даст вам за нее другую книгу - *"History of Dead Three"*.

Town Crier известит всех желающих о награде в 5000gp за голову некого Bassilus'a. Найти его вы сможете, пройдя от Beregost на юг и затем на запад (по одной клетке карты). У него есть *Warhammer +2* и *holy symbol* (нужен для получения награды). В Red Sheaf вам предстоит сразиться еще с одним наемным убийцей - Karlat. Здесь же вы найдете очередного "работодателя" - Perdue наймет вас отобрать его *Short Sword* у гнолла в High Hedge.

На первом этаже Burning Wizard к вам подойдет Zhurlong и предложит разыскать принадлежащие ему *Boots of Stealth (+35% Stealth)*. Они у хобгоблинов южнее Beregost, но я бы не отдавал столь ценный предмет за жалкие 300XP+100gp.

Недалеко от Burning Wizard вы встретите барда Garrick, который предложит вам охранять его госпожу, Silke Rosena, направляющуюся в Baldur's Gate. Соглашайтесь, но откажитесь убить трех человек, которые вскоре придут на место встречи. Silke нападет на вас и, чтобы избежать ее *Lightning Bolt*, вам лучше шустро атаковать воинами, которые могут испортить ей процесс кастинга. После боя (900 XP) к вам может присоединиться Garrick.

В одном из восточных домов (на север от кузницы) вы встретите Mirianne, она попросит вас попытаться раздобыть любые сведения о пропавшем муже. Вручите ей письмо, которое вы найдете на свежем трупе огрилиона. Получите *Ring of Protection +1*.

Перед уходом из города возьмите на втором этаже северо-восточного дома (там живет Gerard Travenhurst) *Wand of Magic Missiles* и *Wand of Ligntning*.

Глава вторая

Идем в Nashkel и, после очередного отдыха, получаем первую грантованную Special Ability. В городе вам встретится еще один убийца - evil cleric Niera. Не забудьте напялить после разбора трофеев ее шлем - *Helm of Infravision*.

Идите к мэру города Berrun Ghastkel и пообещайте решить проблему с шахтами, в которых, как говорят, завелись демоны (на самом деле, это жалкие кобольды, но в таких количествах, которые могут представлять опасность для низкоуровневой группы). В Nashkel вы встретите рэйнджера Minsc, который пойдет с вами в обмен на обещание направиться в Gnoll Stronghold спасать его подругу-волшебницу. В том же городе на мосту стоит Edwin (он - один из Red Wizards of Thay), который попытается нанять вас убить эту же волшебницу. Откажитесь - и повысите репутацию.

В городе есть очень тоскливый и нудный способ получить 400 XP - местный дурачок Noober. Экспа дается, если вы оставите его в живых, а не за убийство (за которое репутация не снижается). Это серьезное испытание для ваших нервов, т.к. этот придурок все время таскается за вами и надоедает тупыми вопросами. Сумев выдержать подобную пытку в течение 30-35 раз, вы получите награду.

Идите на Carnival и примените *Scroll of Stone to Flesh* (если у вас его еще нет, то Zeke продаст его за 500gp) на статую - получите в свою команду клерика. В одной из палаток вы наткнетесь на мага Zordral, который собирается напасть на волшебницу Bentha. Вы можете попробовать разозлить мага так сильно, что он вместо этого нападет на вас. Но лучше дать ему совершить свое черное дело т.к. *Knaves Robe* волшебницы очень даже неплоха.

Идите к шахтам и очистите Storehouse от диких собак. Galtok предупредит вас о приближении кобольдов, и они действительно появятся... Найдите скульптора рядом с шахтами, и он попросит вас охранять его во время работы (он использует *Potion of Speed*). Вскоре покажется Graywolf, который станет вам угрожать. Он еще не знает, что клерик скажет ему "Умри!" (*Command, die*), после чего он будет изрублен, и его замечательный *Long Sword +2* перейдет в собственность приключенцев. Выгребите все из карманов бедолаги скульптора - работа всей его жизни завершена, впрочем, как и сама жизнь.

Поговорите с солдатами у входа в шахту и вас пропустят вовнутрь. Шахты набиты кобольдами до отказа.

Здесь вы можете набрать огромное количество стрел, мертвые не стреляют. Будьте осторожны, группу подстерегают несколько ловушек, так что не ленитесь пускайте вора вперед для осмотра проходов.

Один из шахтеров, Dink, даст вам именной *Dagger*, который надо передать другому шахтеру - Kylee. Сразу же при входе на третий уровень вы найдете *Joseph's Greenstone Ring*. Это кольцо надо вернуть жене Joseph'а в Nashkel.

На последнем уровне шахт вы найдете логово того, кто ответственен за порчу железной руды. Сначала вычистите монстров, а затем поговорите с организатором всех этих беспорядков - Mulahey (Cleric of Cyric). Разговор получится недолгим, но поучительным. Освободите пленного волшебника - Xan - и отдайте ему его волшебный меч (*+1, Fire Resistance 50%*). Очистите помещение от полезных предметов (*Boots of Grounding*, *Ring of Holiness*, *Short Sword +1* и др.). После прочтения извлеченного из сундука письма Mulahey прорисуется образ очередного врага - бандитов. Уходите по дорожке вокруг подземного озера. Здесь впервые вам встретятся Jellie.

Глава третья

Назад вернуться нельзя, так что обыщите этот участок карты. На поверхности можно найти кое-что интересное.

Восточнее выхода из шахт вы встретите волшебника-экспериментатора, который опрометчиво откажется поделится своими разработками в области "Jellie Control" и нападет на вас. Он довольно крут, но явно не подозревает, что у вас есть *Wand of Lightning*... Здесь же вы найдете пещеру с ревенантом, которому следует отдать *Dagger* (предварительно полученный у мужика в той же локации), после чего не забудьте забрать из ящика его пожитки.

Теперь можете идти в Gnoll Stronghold, пока Minsc в вас не разочаровался. По дороге зайдите в Nashkel и получите у Berrun Ghastkel свою награду. У охранников на мосту, ведущему к Gnoll Stronghold, можно позаимствовать после их безвременной кончины волшебные перчатки *Gauntlets of Dexterity* (*DEX 18*). В самом Gnoll Stronghold нет ничего интересного, за исключением толп гноллей, пленной волшебницы (Invoker) и волшебной книги (+1 CHA, в пещере с xvart).

Если вы до сих пор не были в High Hedge, то самое время туда отправиться. Это западнее Beregost. Permidion Stark расскажет вам о местном волшебнике. У него вы можете приобрести свитки с заклинаниями и очень полезные для магов *Robes of Good/Neutral Archmagi*.

Здесь вам встретится Shoal the Neried. Она убьет одного из членов вашей команды, но воскресит его, если с ней правильно поговорить и помочь ей высвободиться из под власти ogre-mage Droth, который не замедлит показаться. Не забудьте забрать его *Helmet of Defence* (*+1 s/t, +20% Elec, Fire, Cold*).

К югу от High Hedge вас попытаются ограбить трое хобгоблинов - Zargal (имеет *Short Sword +2 "The Whistling Sword"*), Malkax и Geltik.

Kissiq расскажет вам о говорящем цыпленке, который сидит восточнее этого места. Им окажется ученик мага из High Hedge, решивший немного поэкспериментировать с заклинанием Polymorph Self ;). Отнесите его учителю.

Пришло время немного прокачать команду. Это лучше всего сделать в зонах южнее Candlekeep. Mad Arkand попросит достать для него *Ring of Folly* (действует как *Feeblemind*: INT = 3, WIS = 3) с пиратского корабля, который сторожит carrion crawler. Действительно, только сумасшедшему может понадобится такой опасный предмет. Хотя... может у него INT и WIS и так меньше трех ;) ?

Неподалеку от Lighthouse вы встретите Safana, которая расскажет вам о пиратском кладе. Для того, чтобы его найти, вы должны зачистить территорию от хобгоблинов и сирен. Кстати, каждая из них принесет вам по 2000 XP. Лучше всего оставить партию в сторонке и идти на них основным персонажем (*Potion of Invulnerability* приветствуется). Это поможет вам *очень* быстро прокачать основного персонажа. Именно после разборок с сиренами я достиг пятого уровня как воин и задуалил его в мага (Invoker). Если попытаться отдохнуть в этом месте, то появятся новые сирены - круговорот экспы в природе. Идите в пещеру и встречайтесь с големами (Flesh Golems), после расправы забирайте сокровище (10 *Darts of Wounding*, *Manual of Bodily Health* (+1 CON), *Wand of Paralyzation*, *Cloak of the Wolf*).

Arkushule попытается прочесть вашу судьбу, но если вы будете грубы с ней - нападет (*Adventurer's Robe*, *Scroll of Burning Hands*). Ardrouine попросит спасти ее сына от воргов (worgs) из Lighthouse. Восточнее Beregost, в Larswood, вы встретите Osmadi, который обвинит вас в смерти его братьев и нападет. После этого Corsone извинится за него и свалит всю вину на бандитов.

Еще дальше на восток находится Wood of Sharp Teeth. В нем Fahrington попросит принести его свиток от Tasloi (на востоке).

В лесу вы обнаружите четырех магов - Denak, Diana, Lasala и Brendan (Red Wizards of Thay), - которые немедленно нападут на вас. А это значит, что скоро вы станете владельцем разного полезного добра, в том числе, *Ring of Energy*.

Faerun'ская народная забава: убийство Drizzt'a Do'Urden

Почему-то на это тянет персонажей всех мировоззрений (alignment) - от Chaotic Evil до Lawful Good... Совершенно ясно, что бедняга Drizzt страдает из-за своих крутых *магических шмоток*: - двух волшебных мечей и волшебной же кольчуги.

Перед сражением полезно просто украсть (вором) у темного эльфа оба его меча. Ключевыми элементами самого сражения являются стрелы *"плюс много"*, заклинания *Invisibility*, *Improved Invisibility*, *Animate Dead* и *Wands of Monster Summoning*. Из-за огромной magic resistance заклинания почти бесполезны против Drizzt'a. Ведущие манчкины рекомендуют окружить Drizzt'a плотным кольцом монстров или скелетов и расстрелять несчастного из луков. Из-за чрезвычайно низкого AC попасть будет очень сложно, но не забывайте, что attack roll (бросок кости d20) с выпадением 20 *всегда* попадает *по любому* AC. Т.о. любой, даже самый слабый, монстр будет попадать с вероятностью не ниже 5%.

Я все же советую good-персонажам оставить темного эльфа в покое, а нейтралам ограничиться кражей мечей. Alignment надо по крайней мере *пытаться* отыгрывать! ;)

На юго-востоке расположены холмы. "Скульптор" Mutamin пользуется здесь ручными basilisk'ами для создания статуй из людей. Ату его, ату! Заклинание *Protection from Petrification* поможет вам избежать превращения в очередную скульптурную композицию. Здесь же вы встретите гуля (ghoul) по имени Korax, который поохотится с вами на basilisk'ов. Он обладает иммунитетом к окаменению, что крайне полезно в этом нелегком деле. Вскоре это занятие ему надоест, и он нападет на вас.

В холмах вам встретится еще одна группа приключенцев - Kirian, Baerin, Peter и Linden. Они ничего против вас не имеют, зато имеют много чего полезного, включая *Morning Star +1* ;).

Идите в область севернее Friendly Arm Inn и очистите территорию от обитающих там Ankheg. За каждого вы получите 975 XP и панцирь, из которого Taerom "Thunderhammer" Fuirum, кузнец в Beregost, сделает неплохую магическую броню всего за какие-то 40000gp. На работу у него уй-



дет десять дней.

Gullykin - поселение халфлингов под управлением Gandolar Luckyfoot. Тут вы встретите еще одну банду убийц - Molkar, Drakkar, Halacan, Morvin. В подвале Temple of Yondalla and Alvanhendar's Fire Wines вы можете найти секретную дверь, которая ведет в подземный лабиринт, полный постоянно респавнящихся кобольдов. В одном из домиков живет halfling Jenkal - предатель, который попытается вас убить, хе-хе, не он первый и не он последний :); здесь тоже есть секретная дверь. От жителей деревни вы можете узнать, что кобольды проявляют несвойственную им ранее организованность.

Идем в подземелье. Undead Knight надо убить, а его броню отнести его собратьям, которых он предал при жизни. Убиваем мага Lendarn и Ogre Mage. Кроме того, здесь есть выход в локацию FireWine Bridge. Покончив с подземельями, возвращаемся к Gandolar'у за получением награды.

Идем к руинам школы Conjurer'ов в Ulcaster. Furret продает за 1000gp некий Torquiose Gem (выдавая его за Gem of True Seeing). Лжет, подонок.

Ulcaster попросит вас принести ему книгу с нижних этажей заброшенной школы. Поищите сей томик в куче мусора.

Считаете себя достаточно крутыми? Идите к FireWine Bridge! Meilum - по его собственному утверждению, лучшему мечнику на побережье. Если победите его на дуэли, станете владельцами весьма недурственных перчаток (*+1 THAC0, +2 damage*). Carsa умрет на ваших глазах, после чего появится Ogre Mage Khark. Будьте осторожны с ним!

Пора опять двигать сюжет. Отправляйтесь в Beregost, на второй этаж Feldpost Inn, и пообщайтесь там с волшебником Tranzig. Если слегка надавить на него острием меча, то он быстренько расколется и сообщит местонахождение бандитского лагеря. После чего его полагается кокнуть, (чтобы не предупредил бандюков) и собрать магические предметы.

В Beregost, в Joval Juggler Inn вы сможете продавать скальпы бандитов за 50gp капитану Flaming Fist. К нему стоит заглянуть после расчистки бандитского лагеря. В этой же гостинице отдыхает и лечит раны паладин Bjornin, который предложит вам разобраться с бандой Half-ogres. Вы найдете их в локации, что на северо-запад от Nashkel. Там же обитает и Drizzt Do'Urden.

Побродив по зонам между Gnoll Stronghold, Lighthouse и Nashkel, можно найти еще несколько поводов поразвлечься. Вы можете встретить маленького мальчика, который попросит найти его собачку (на северо-востоке). Приведя ее к хозяину, вы станете свидетелем принятия "мальчиком" истинного обличия и отбытия их домой, в Nine Hells. Если вы убьете собаку, то ее хозяин обидится и "больше никогда не будет доверять никому из праймов" (Prime = житель Prime Material Plane т.е. вы).

Недалеко от этого места вы обнаружите очень невоспитанных приключенцев из Amn. Уроки хороших манер им следует преподать в виде Hold Person.

В западной части большой карты расположена зона с деревней Xvart. Это тот случай, когда берут числом, а не умением. Более или менее серьезный противник только один - медведь Ursa. В северо-восточном углу области есть пещера с еще одним медведем и несколькими полезными шмотками.

Пора возвращаться к выполнению главного квеста. Направляясь на север от Friendly Arm Inn, вы обнаружите множество бандитов. Здесь вы должны вычислить тех негодяев, с которыми можно завести разговор о вступлении в банду. Вести беседу следует самому "высокохаризматичному" персонажу в группе. Если переговоры будут успешными, то вас проводят в бандитский лагерь на встречу с их лидером, Tazok. Окажется, что в данный момент он уехал по делам, вам же предложат сразиться с его помощником, чтобы доказать, что вы достойны гордого бандитского звания. Сам Tazok встретится вам лишь в финальном сражении вместе с Sarevok и Angelo.

Походите по лагерю и осмотритесь. Будьте готовы к тому, что на вас нападут. Подготовьтесь к серьезному бою и идите в палатку Tazok'a. Бой будет непростым, группе противостоит сильный волшебник.

Глава четвертая

После боя вы найдете документы



NPC

Имя	Мировоз.	Раса/Пол	Класс	Карта	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Примечание	Способность
Ajantis	LG	hm	Pal	К св. от Friendly Arm Inn	17	13	16	12	13	17		
Alora	CG	1/2hf	T	BG: Hall of Wonders	8	19	12	14	7	10		
Branwen	TN	hf	C	Nashkel Carnival	13	16	15	9	16	13	Cleric of Tempus	Spiritual Hammer
Coran	CG	hm	F/T	Cloakwood1	14	20	12	14	9	16		
Dynaheir (1)	LG	hf	W(1)	Gnoll Stronghold	11	13	16	17	15	12		Slow Poison
Edwin	LE	hm	W(C)	Nashkel	9	10	16	18	9	10	Red Wizard of Thay	
Eldoth Kron (4)	NE	hm	B	Cloakwood3	16	12	15	13	10	16		Create Poisoned Arrows
Faldorn	TN	hm	D	Cloakwood3	12	15	11	10	16	15		Summon Dread Wolf
Garrick	CN	hm	B	Beregost	14	16	9	13	14	15		
Imeon	NG	hf	T	На вс. от CandleKeep	9	18	16	17	11	16		
Jaheira (2)	TN	1/2ef	F/D	Friendly Arm Inn	15	14	17	10	14	15		
Kagain	LE	dm	F	Beregost	16	12	20	15	11	8		
Khalid (2)	NG	1/2em	F	Friendly Arm Inn	15	16	17	15	10	9		
Kivan	CG	em	R	High Hedge	18/12	17	14	10	14	8	RE: Ogre	
Minsc (1)	NG	hm	R	Nashkel	18/93	15	15	8	6	9	RE: Gnoll	Beserk
Montaron (3)	NE	1/2h	F/T	На вс. от CandleKeep	16	17	15	12	13	9		
Quayle	CN	gm	W(I)/C	BG: Drawbridge	8	15	11	17	10	6		Invisibility
Safana	CN	hf	T	Lighthouse	13	17	10	16	9	17		Charm Animal
Shar Teel	CE	1/2ef	F	На вс. от Temple	18/58	17	9	14	7	11		
Skie (4)	TN	hf	T	BG: Entar Silvershield's Estate	11	18	15	15	8	13		
Tiax	CE	1/2hm	C/T	BG: Flaming Fist HQ	9	16	16	10	13	9		Summon Ghast
Viconia	NE	def	C	Peldvale	10	19	8	16	15	14	Cleric of Shar	50% Magic Resistance
Xan	LN	em	W(E)	Nashkel Mines	13	16	7	17	14	16		Owns Moonblade
Xzar (3)	CE	hm	W(N)	На вс. от CandleKeep	14	16	10	17	16	10		
Yeslick	LG	dm	F/C	Cloakwood Mines	15	12	17	7	16	10		Dispel Magic

(#) = Пара NPC

Мировоззрение: L = Lawful, N = Neutral, C = Chaotic, E = Evil, G = Good.

Раса: h = Human, e = Elf, de = Dark Elf aka Drow, d = Dwarf, g = Gnome, 1/2e = Half-elf, 1/2h = Halfling.

Класс: F = Fighter, Pal = Paladin, R = Ranger, T = Thief, B = Bard, C = Cleric, D = Druid, M = Mage.

W(?) = Specialist Wizard: W(T) = Transmuter, W(E) = Enchanter, W(N) = Necromancer, W(I) = Illusionist,

W(C) = Conjurer, W(IN) = Invoker, W(D) = Diviner, W(A) = Abjurer.

о планах Tazok'а. Поговорите с человеком в черном плаще и узнайте о местонахождении леса Cloakwood Forest. Туда вам и надо отправиться. Вам предстоит пройти по лесу через четыре области, прежде чем вы достигните шахты в пятой. Запаситесь противоядиями, леса кишат ядовитыми пауками всех расцветок.

Достигнув шахт, вы встретите группу NPC, которые попытаются помешать вам пройти. Среди них есть маг, так что, если вы не будете настороже, то им это может удастся. В последнем доме вы найдете очень полезные *Boots of Speed* и *Ring of Free Action*. К сожалению, это кольцо нейтрализует действие *Boots of Speed*.

Заходите в шахту, поговорите с одним из пленников и дайте ему 100gp - он поможет вам освободить остальных заключенных.

Если считаете себя крутым, то идите напролом. Если нет, то постарайтесь проскользнуть мимо впечатляющих толп местных монстров. В конце пути вы найдете храм, угадайте кого? Уже дюжину лет как мертвого бога Bhaal'а! Соберите в помещении несколько ценных *potions*. Дальше вас ждет встреча со злым волшебником. Советую использовать *Dispel Magic* для разрушения его защиты. Убив мага, идите вниз по туннелю, соберите ценности и свитки с заклинаниями и прикончите ученика чародея (если захотите, можете отпустить последнего с миром). Туннель приведет вас на первый уровень шахты. Здесь нужно найти механизм затопления шахты и (если все пленники уже выпущены в пампасы) привести его в действие.

Глава пятая

После затопления шахты вы можете, наконец-то, отправляться в Baldur's Gate. Поговорите со Scar (можете доверять ему). Он попросит вас об услуге - нужно выяснить, не происходит ли чего темного/незаконного в Seven Sun. На входе в город вы в третий раз свидитесь с Elminster'ом.

Побродите по BG и изучите его. В нем вы обнаружите много интересного и даже забавного, например, магазин торгующий проклятыми вещами. В одном из домов обосновалась Воровская Гильдия. Назовите пароль - "Fafhrd" - и постарайтесь пока избегать конфронтации с ее членами, т.к., например, здесь можно приобрести *Potions of Thievery* - неоценимую помощь вору вашей группы. Один из местных расскажет вам, что какие-то люди вас разыскивают.

Если, войдя в магическую лавку, вы подниметесь вверх по лестнице, то увидите волшебников, творящих заклинание. Ваш приход собьет им кастинг и, в гневе, они нападут на вас.

Идите к Hall of Wonders. Недалеко от этого места вы встретите ребенка, который (если вы согласитесь помочь) отведет вас к дому, в котором вы обнаружите жреца богини удачи Tymora. Он попросит доставить тело его мертвого сына из храма Umberlee (храм расположен в той же области города). Сделайте большое пожертвование, и вам разрешат поговорить со жрицей.

Заплатите ей 2000gp за тело ребенка и немедленно возвращайтесь. Впрочем, это вариант с использованием дипломатии. Можно просто хорошо врезать жрице Umberlee. Вернув тело сына отцу, вы получите *Shield of Missile Deflection*.

Для завершения пятой главы необходимо сходить в Iron Throne Mansion (в северо-западной части городских доков) и перебить всех на верхнем этаже. Довольно сложная задача, но после ее решения вы получите документы, проливающие свет на планы Iron Throne.

В той же части доков пообщайтесь с торговцем, которого беспокоит участь партнеров. Вы просто обязаны взяться за расследование т.к. в результате разживетесь крутым мечом (*+3 vs shapeshifters*). Вам понадобятся документы о деятельности доппельгангеров.

Идите в Seven Sun и встречайте толпу голодных доппельгангеров, которым не терпится полакомиться свежим мясом приключенцев. Очистите от них помещение и не забудьте про подвал. Вход в него так нарисован, что не сразу и заметишь. После этого отправляйтесь в штаб Flaming Fist, поведайте Scar'у о доппельгангерах. Вас попросят разобраться с ними - сообщите, что дело уже сделано, и получите награду. Затем вас попросят найти пропавших людей - это просто: сразу же лезьте в городскую канализацию (sewers). После того, как вы разрешите все проблемы, Scar отведет вас к Великому Герцогу Eltan'у. Перед этим удостоверьтесь, что у вас в inventory есть свободное место для книги "*Tome of Great Value*", которую вам презентует дюк. Без этой книги вас не пропустят в Candlekeep, куда группе придется направиться немедленно.







Глава шестая

В Candlekeep отдайте том охране, после чего вас пропустят в замок. Дела здесь совсем плохи.

Идите в Priest's Quarters. Там вы обнаружите жреца, изучающего дохлую кошку. На самом деле это доппельгангер, которому вы помешали отобедать. Вы должны успеть допросить его прежде, чем он сменит облик. Подготовьтесь к серьезному бою. Это место просто кишит тварями, принявшими облик прежних обитателей замка. Даже Phyldia была скушана этими монстрами!

Войдите в замок и пообщайтесь с местными обитателями. Вы обнаружите, что многие из них изменились и не узнают вас. Вам встретится Kevoras (на самом деле это Sarevok), который отдаст вам *Gorion's Ring of Protection*.

Здесь же вы встретитесь с Reiltar и его подручными. Поговорите с ними, но убивать их не обязательно - ничего ценного вы в результате не приобретете.

Позже вас обвинят в убийстве и бросят в камеру (не сопротивляйтесь). Ulraunt объявит, что вы будете отправлены в Baldur's Gate для казни. Через некоторое время после его ухода появится Tethtoril и телепортирует вас в подземелье.

Пройдите вперед, к склепу. Здесь вы встретите доппельгангера в обличье Phlydia, да и многих других ваших знакомых... Не забудьте осмотреть помещение и взять *Tome of Wisdom* и *Tome of Strength* (опасайтесь ловушек). Можно не возиться с ними, а просто использовать *Scroll of Protection from Magic*. Если вам не удастся вскрыть замки, то можно воспользоваться *Potion of Thievery*.

Идите дальше, вас поджидают Elminster (опять он!) и... Gorion! Догадайтесь с трех раз - кто они?

Глава седьмая

Выбирайтесь из склепа. Вам еще предстоит разобраться с несколькими бандитами в пещерах и на выходе из оных. Избегая встреч со стражниками Flaming Fist, направляйтесь к Iron Throne, на верхний этаж, где вас ждет трудный бой с колдуньей. Вам понадобятся заклинания *Dispel Magic*, причем в больших количествах, т.к. вредина очень любит разбрасывать *Confusion*. Уничтожьте даму и всю ее свиту. На теле отыщете дневник Sarevok'a. В одном из свитков вы прочтете о том, куда вам следует отправиться, - Undercellar. Вход в подземелье находится в подвале. Спускайтесь в канализацию через проход между двумя рядами бочек.

Внизу вам предстоит теплая встреча с несколькими ghast и ghoul. В Undercellar девять локаций, причем некоторые выходы ведут в обычные дома. Вы поймете, что нашли правильный, когда наткнетесь на очередную порцию врагов с очередным волшебником. Здесь вам необходимо найти приглашение на коронацию нового Великого Герцога, которым должен стать... Sarevok!

Направляйтесь во дворец и, показав приглашение, проходите вовнутрь. Сразитесь с доппельгангерами и защитите от этих тварей Belt'a и его подругу. После боя Sarevok обвинит вас в убийстве, но не стоит расстраиваться по пустякам, а лучше показать его дневник Belt'у. Волшебник Sarevok'a поможет ему бежать. Позднее Belt обнаружит его и телепортирует вас в Thieves' Guild. Не поленитесь пополнить здесь запас волшебных *potions*. Вы можете уйти из гильдии и вернуться сюда после отдыха.

Спустившись вниз, вы встретите серьезных противников - Skeleton Warriors (90% magic resistance, очень низкая THAC0 и много HP). Кроме них, здесь полным полно jellies и ловушек, заряженных заклинаниями *Lightning Bolt*, *Fireball* и *Magic Missiles*. Разведайте путь и осторожно идите вперед. Вам встретится маг, который помог Sarevok'у сбежать из дворца. Он *очень* крут, но в тот момент лежит и умирает, сильно получив от Sarevok'a. Будьте предельно осторожны, продвигаясь вперед.

Финальная конфронтация

Вы достигли UnderCity под Baldur's Gate. Здесь вас попытаются остановить. Вам встретятся достойные противники, так что не стесняйтесь кастовать *Stinking Cloud* и использовать ваши *Wands of Fireball* и *Wand of Monster Summoning*. Постарайтесь избегать встреч с Skeleton Warriors на пути к Sarevok в северо-западной части зоны. Перед боем удалите ловушки рядом со входом. Старайтесь не ступать на Symbol of Bhaal. Вам предстоит финальный бой с Sarevok и его подручными (Tazok и Angelo), которые, как ни странно, окажутся круче хозяина.

CHEATS

Age of Empires: Rise of Rome

Наберите приведенные ниже коды в окне чата:

king arthur - заменяет всех птиц драконами (999 HP)

grantlinkspence -заменяет всех зверей на Animal Kings.

pow big mamma - новый юнит BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)

convert this! - новый юнит "Saint Francis", убивающий врагов молнией (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)

stormbilly - робот "Zug 209" (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

photon man - человек космической эры в скафандре и с лазерным ружьем.

BALDUR'S GATE



Откройте любой текстовой редактор (например Notepad) и откройте в нем файл Baldur.ini, находящийся в том каталоге, куда вы проинсталировали игру. Добавьте линию Cheats=1 в разделе [Game Options], сохраните файл и запустите игру.

Запустив программу, нажмите Ctrl-Tab чтобы вывести консоль, в которой вам предстоит набирать читы. Наберите коды таким образом, как они написаны ниже, и нажимайте после каждого кода Enter.

CowKill() - создает Scroll of Summon Cow. Его применение сбрасывает корову на врага :)))

CriticalItems() - создает на карте все важные для развития сценария предметы

DrizztAttacks() - создает враждебного Drizzt

DrizztDefends() - создает дружелюбного Drizzt

ExploreArea() - открывает всю карту как Clairvoyance

FirstAid() - создает 5 лечильных бутылок, 5 противоядий и свиток с одним заклинанием Stone to Flesh

Hans() - перемещает вас на свободную часть карты

Midas(): - добавляет вам 500 золотых

TheGreatGonzo() - появляются 10 killer chickens которые будут защищать вас

Легкая добыча денег и expierence в многопользовательской игре.

Начав новую игру в Town of Candlekeep выполните все возможные квесты (схватка со стражниками и другими героями). Другими словами, попытайтесь набрать как можно большее количество экспов. После того, как вы это сделали вернитесь на экран героя и экспортните своего персонажа.

Закончите игру, начните новую и импортируйте старого героя. Это позволит вам начать играть с вашим уровнем EXP'ов. Повторяйте операцию столько раз, сколько понадобится. Если вы начали игру вором, или сильным воином, то можете попытаться взломать шкатулку, которая находится на первом этаже гостиницы, а затем продать полученный драгоценный камень, за 100 золотых.

Легкие деньги.

Наполните все свои слоты для итемов лечебными бутылками. Перейдите на экран инвентори и замените бутылку в самом правом слоте драгоценным камнем. Вернитесь назад на adventure экран. Картинка бутылки, которую вы заменили все еще выглядит как драгоценный камень. Нажмите на ней несколько раз и вернитесь в inventory экран. Там вы увидите, что количество камней увеличилось на столько раз, сколько вы щелкнули.

Дупликация объектов в Multiplayer.

Работает только в многопользовательском режиме. Экспортните героя, у которого есть нужные вам предметы. Затем верните его в партию, заберите у него итемы, затем снова импортните старого персонажа и так далее.

Как снять ограничение XP в 89.000?

Меняем в BGMain.exe:

для оригинальной версии:

2FCA76: 76 - EB

2FCAA4: 76 - EB

для бета патча:

2FD871: 76 - EB

2FD89F: 76 - EB

финальный патч:

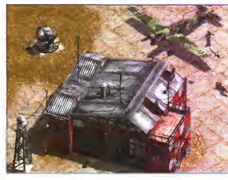
2FDE8D: 76 - EB

2FDEBB: 76 - EB

WARNING! Используя этот взлом вы рискуете сделать вашу savegame несовместимой с Tales of the Sword Coast!

COMMANDOS: Beyond the Call of Duty

Во время миссии наберите *1982gonzo* и вам будут доступны следующие коды:



SHIFT+V - направление взгляда всех противников.

SHIFT+X - телепорт (выбранные "партизаны" перемещаются на место, куда указывает курсор мышки).

CTRL+I - неуязвимость.

CTRL+SHIFT+N - успешное завершение миссии.

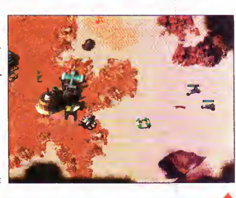
MYTH II: SOULBLIGHTER

Для выбора любого уровня, на котором вы хотите играть, в главном меню зажмите SHIFT и кликните на NEW GAME.

Dune 2000

Бесконечные деньги.

1. После старта игры постройте два tiles дабы в файле сохраненной игры осталось только один адрес, который необходимо изменить.
2. Запомните количество ваших денег, сохраните игру и выходите в главное меню.
3. В главном меню жмите Alt+tab для перехода в Windows



4. Используя стандартный виндосовский калькулятор переведите число ваших денег в шестнадцатиричный формат, (для примера 4960 в десятичном формате равно 1360 в шестнадцатеричном.)
5. Используя шестнадцатиричный редактор откройте файл с сохраненной

игрой.

6. Найдите в файле шеснадцатиричное число, которое у вас получилось. Запомните, в файле шестнадцатеричное число необходимо искать задом наперед, т.е. если у вас 1360, то искать необходимо 6013. Замените найденное число (006013) на FFFFAA - вы получите максимально возможное количество денег, которое не приводит систему к зависанию.

7. Сохраните изменения и закройте файл.

8. Возвращайтесь в Dune 2000 и загружайте файл с сохраненной игрой.

Extreme G2

Перед заездом измените свое имя на одно из приведенных ниже для:



spyeye - Вид с высоты птичьего полета.

spiral - Вращение камеры обзора.

nitroid - бесконечное количество Nitro.

misplace - на вашу машину устанавливается оружие помощнее

mistake - бесконечное количество ракет.

xcharge - бесконечное количество боеприпасов и щита.

2064 - футуристическая машина.

xxx - поднимает скорость игры.

flick - показывает во время игры 1/4 экрана.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Для ввода кодов кликните на SETTINGS, затем кликните на кнопке с надписью PASSCODES и напечатайте нужный вам код.

CHICKEN - Сыграть используя AT-ST!

CREDITS - Показ титров (прям как в начале фильма звездные войны).

DIRECTOR - позволяет просмотреть все вступительные ролики. После набора кода заходите в *High Scores*, и выбирайте *At The Movies*.

IAMDOLLY - бесконечное количество жизней.

LEIAWRKOUT - активизация Force Feedback для джойстиков.

MAESTRO - позволяет вам прослушать все музыкальные темы. После набора кода заходите в High Scores и выберайте Concert Hall.

RADAR - усовершенствование радара - цели на большой высоте выглядят ярче, чем на низкой.

TOUGHGUY - Усовершенствование техногий

USEDAFORCE - Отключает все дополнительное вооружение

SIMCITY 3000

Все награды и возможности

Дабы получить халявные награды, зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу С. Когда появится окно ввода читов, напечатайте "*Pay tribute to your king*" и нажмите Enter.



Cousin Vinnie

зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу С. Когда появится окно ввода читов, напечатайте "*call cousin Vinnie*" и нажмите Enter.

В окошке запланированных встреч, появится новый пункт - "Local Fundraising Event."

Этот бизнесмен предложит вам некоторую сумму, попросив взамен [censored]. Если вы примите его предложения, то на ваш счет начислится указанная в договоре сумма, но будете ли вы пользоваться после этого уважением...

Бесплатные здания и услуги

зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу С. Когда появится окно ввода читов, напечатайте "*i am weak*" и нажмите Enter.

Этот код позволяет вам строить здания, транспорт, сажать деревья и расчищать поверхность на халяву.

Instant Castle

зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу С. Когда появится окно ввода читов, напечатайте " zyxwvu " и нажмите Enter.

Для того, чтобы использовать этот код, вы должны сначала вызвать кузина Vinnie и отказать ему в его аморальном предложении. Затем наберите этот код и в награду получите волшебный Sim-City замок.

Изменения ландшафта

зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу С. Когда появится окно ввода читов, напечатайте один из приведенных кодов и нажмите Enter.

load terrain - позволяет загрузить черно-белую картинку в качестве текстуры поверхности

salt on - превращает свежую воду в соленую

salt off - превращает соленую воду в свежую

terrain one up - подымает земной уровень на один квадрат

terrain one down - опускает земной уровень на один квадрат

terrain ten up - подымает земной уровень на 10 квадратов

terrain ten down - опускает земной уровень на 10 квадратов

Time Machine

зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу С. Когда появится окно ввода читов, напечатайте один из приведенных кодов и нажмите Enter.

garbage in, garbage out - позволяет строить любые мусороперерабатывающие здания

power to the masses - позволяет строить любые электростанции

water in the desert - позволяет строить любые водные коммуникации

Turok 2: Seeds of Evil

Для возможности активации кодов в опции Cheat, во время игры нажмите ESC, заходите в Enter cheats и набирайте:



TROMPEM - Big hands and feet mode.

BIGBADNOODLE - Big head mode..

HELLOSTICKY - Stick mode.

LILLIPUTIAN - Tiny mode.

PICASSO - Pen and Ink mode.

HENRYSBILERP - Gouraud mode.

YOQUIEROJUAN - Juans cheat.

LEGOMANIAC - Zach attack cheat.

INEEDAUPS - Blackout mode.

WIZARDOFOZ - "MMMM... Tasty frooty stripes".

OBLIVIONISOUTTHERE - Big cheat.

JANESSPECIALWORLD - Janes cheat.


Z-ZONE
всем не угодишь

Классификация геймерских пород

Скажите, к какой игроманской породе вы себя относите: к дворняжкам, к дворняжкам с претензией или к чистопородным? Иначе говоря, считаете ли вы себя чайником, ламером или крутым геймером?.. Спасибо. Ни секунды не сомневался в вашем ответе. Еще раз спасибо.

К чайниковой породе в наше время принято относить тех начинающих свой игроманский путь дворняжек, что, подобострастно повиливая пушистыми хвостиками при непонятном словосочетании "рулезный гамес" и радостно вываливая влажный язык при лучезарном словосочетании "3D акселератор", еще только учатся отличать Quake от Starcraft и еженощно становятся колом перед 'дилеммой, где находится кнопка с труднопроизносимым названием "any key". Вы таких встречали? И мне, увы, приходилось. Часто? Вот и мне буквально дважды за всю сознательную жизнь. Одному было шесть лет от рождения. Другой был дебил, и тоже от рождения. Оба играть любили, но один только начинал, а другому уже ничто не могло помочь. Оба они под вышеприведенное определение "чайника" подпадали как нельзя лучше и полностью.

Выходит, чайников-то на свете и нету? Или, может, одни ламеры кругом? Однако кого ни спросишь - всяк себя в выпяченную грудь тычет, а на груди той потными хвостами в усмерть загнанных мышей выписаны имена всех тех игр, что были им покорены до самого до финального ролика. В какую подворотню ни мяукни - отовсюду несется чистопородный лай. Чайником никто себя признавать не желает. За ламера вообще укусить могут. Получается, одни только крутые геймеры остались, а чайники да ламеры если на свете и жили, то повымерли, как древние двушки да трешки... Вам сомнительно? Взаимно.

Так давайте же начнем сомневаться вместе. Итак! Для всех, кто считает себя геймером, но таковым не является, а также для всех тех, кто просто интересуется. Прочтите и сами решите, к какой из категорий вы относитесь.

Те, которые чайники

Вы приобретаете игру, так как в вашем любимом журнале написали, что она крутая. Вас забавляют те недоумки, которые покупают игры по рекомендации друзей, по совету продавцов или - страшно подумать! - из-за красивой картинки на коробке. Означенных недоумков вы величаете не иначе как чайниками. Себя вы относите к породе "среднепродвинутых юзеров".

Вы едете домой, изнывая от предвкушения и мечтая о том, что пройдете игру и сможете потом сказать себе и всем остальным: дескать, кульнейший крутяк, едва осилил, даже на самом легком уровне ближе к концу на раз урывают...

Инсталляция проходит успешно. Облизывая пересохшие губы и гарцуя вожделеющими глазами по экрану, вы просматриваете симпатичный стартовый ролик, после чего опрометью бросаетесь звонить верному другу и наставнику по игроманским делам, так как непосредственно после ролика игра выбрасывает вас назад в Windows с путаным сообщением об ошибке. Друган, очень скоро отчаявшись уяснить суть произошедшей катастрофы в телефонном разговоре и поддавшись на ваши жалостливые уговоры, следующим днем приезжает лично. Проходит пять минут, и вы у него в неоплатном долгу. Но это уже не имеет значения, так как свершилось чудо, и... да, Да, ДА!!!

Едва захлопывается дверь за спешно выпровоженным спасителем, как вы уже сидите перед компьютером. Вы влет проходите первые четыре миссии, на одном дыхании и на минимальном уровне сложности, и после каждой пройденной миссии вас поздравляют, и ваше самомнение от этого вырастает как сморчок под грибным дождем. На пятой миссии вас убивают. Со второй попытки тоже. Ваша поруганная гордость требует немедленного отмщения, но между тем за окном уже темно хоть стекло выдави, и вам пора ужинать и спать. "Ничего, - думаете вы, - вот отосплюсь хорошенько, расквитаюсь с делами и потом с новыми силами..."

Но вечером, вернувшись домой после многотрудного дня, вы уже ощущаете себя куда как менее героически. А тут еще, как нарочно, сегодняшняя телепрограмма призывает вас не упустить случая посмотреть классный штатовский кинофильм, и вы не можете отказать себе в этом маленьком удовольствии. Фильм заканчивается, и за окном уже снова хоть глаз режь, а завтра снова рано вставать... "Не отложить ли мне эту миссию до субботы? - думаете вы, и немедленно воздаете дань уважения своей рассудительности. - Правильно! В моем распоряжении будет целый день, и тут-то я им там всем покажу, где и почем нынче раки зимуют!".

Настает суббота. Едва позавтракав, вы усаживаетесь за компьютер. Вы чувствуете, как боевой азарт проклевывается сквозь скорлупу вашего геймерского сердца, и, возлагая твердую длань на хребет испуганно жмущейся к коврику мыши, вы уже полны уверенности, что никакой искусственный интеллект не сможет противостоять гению вашего человеческого разума. В течение следующих полутора часов вас убивают раз двадцать. Вы не отступаетесь. Выпив чаю и сцепив зубы, вы боретесь еще с полтора часа. Снова безрезультатно. Вас делают как щенка, и с каждым разом, когда вас делают, вы все более укрепляетесь во мнении, что просиди вы тут хоть до воскресенья или даже до дырки в стуле, а ничего, кроме счета ваших смертей, не изменится. Полнейший облом, короче говоря. И кодов, как назло, еще ни в одном журнале не напечатали.

Посрамлено вздохнув и поникнув плечами, вы выходите из игры и запихиваете компакт куда подальше с глаз долой. Друзьям вы потом скажете, что "так все ничего, конечно... от роликов я вааще протащился... но как проходить, так жуть, без кодов там ловить даже и нечего... эта игра только для крутых геймеров..."

Те, которые ламеры

Вы приобретаете игру, так как все вокруг о ней говорят, что она крутая. Она свежая, она почти наверняка сделается хитом, ее название на разные лады пролаивается в каждой подворотне, и конченым ламером будет тот, кто хотя бы одним глазом не взглянет на эту игру.

Вы едете домой, а под затылком черной кошкой скребется дурное предчувствие, что кодов-то вы нигде не нашли, и что как бы вам не засыпаться где-нибудь на предпоследней миссии. Однако всякие страхи развеиваются в пыль и прах, стоит лишь представить, как потом вы будете

хвастаться: дескать, гамес этот вам, конечно, не как два пальца, но ежели с умом браться да поднатужиться...

Инсталляция проходит успешно. Задумчиво теребя губу на всем протяжении стартового ролика, вы тщетно пытаетесь сообразить, является он рендеренным или анимационным. Понимание так и не приходит, зато сразу же по окончании ролика игра выбрасывает вас назад в Windows с путаным сообщением об ошибке. Отчаянно матерясь в адрес мелкософтверной корпорации, вы битый час нещадно терзаете ни в чем не повинный Мастдай, пока тот, наконец, не перезагружается от избытка переживаний, после чего обнаруживается, что именно перезагрузки-то игре для полного счастья и не хватало, и... И милости просим в виртуальную реальность, крошка.

Первые четыре миссии проходятся с фантастической легкостью, как если бы вы обосновались не на среднем, а на самом что ни есть минимальнейшем уровне сложности, и растущее осознание собственного величия постепенно пронзает вас от тапочек до макушки, и в мыслях своих вы уноситесь к запредельным высотам геймерской доблести и крутости. На пятой миссии вас неожиданно убивают. Досадное недоразумение, не более того. Вы перезагружаетесь, начинаете миссию заново. Потом еще раз. И еще раз. Липкая змея ужаса протягивается от холодеющих тапочек к встопорщившейся макушке. Еще раз, и еще раз. С тапочек можно счищать иней. Еще раз, вслед за тем еще раз пять заново, от былого величия не остается и следа, и еще в последний раз, а с недосягаемых высот на вас издевательски взирает давешняя черная кошка, и в ушах у вас заевшей пластинкой вымурлыкивается, что кодов нет, кодов нет, кодов нет, му-ууррр!...

Альт-Эф-Четыре!!! - гавкают ваши пальцы по клавиатуре, и виртуальная реальность выплевывает вас обратно на извечно гостеприимный десктоп Мастдая. В правом нижнем углу Мастдая тикают электронные часики. Каждой вытикиваемой секундой они настаивают, что время близится к полуночи. А значит, пора. "Спать! - командуете вы себе, выключая компьютер. - Приустал я уже, да и вставать завтра раненько... Ничего. Вечерком засяду, пройду все заново на минимальной сложности. Как говорится, нормальные герои всегда идут..."

"Куда подальше!" - цедите вы сквозь зубы на следующий день, счищая остатки неподатливого гамеса с замусоренной тверди жесткого диска и остро переживая свои множественные смерти, испытанные в ходе неудачных попыток преодоления девятой миссии, с трудом достигнутой на минимальном уровне сложности.

"И это они называют вери-изи?!" - вопите вы, швыряя компакт с обломным гамесом в нижний ящик письменного стола и истерически схватываясь за телефонную трубку. Дрожащие пальцы собственновольно выбивают из нее номер того паренька, который больше всех советовал вам купить эту прихалтуренную мерзость, по которой каждый ресуклед бин горючими слезами зашивается.

"Этот гамес... - цедите вы, и мутный ручей язвительных слов, миновав путаные извивы телефонного провода, благодатно изливается в широко развешанные уши того паренька, - ...лажа полнейшая... движок глючный, насилу запустил ваaще... уже со стартового ролика понятно, что лажа, там спрайтовый рендеринг такие кульбиты выписывает, что мама не горюй... и в целом графичка не очень, полигоны сквозь текстуры наружу как оголтелые прут, хоть вожжами погоняй... в геймплее ничего нового, все то же самое... я на самой наисложной сложности без напряга пробежался до девятой миссии и отложил на полку... скукотища, короче... это не игра для крутых геймеров, вот что я тебе скажу..."

Те, которые крутые геймеры

Вы приобретаете игру, так как начали ждать ее еще прежде, чем началась ее разработка. Вы просто знали, что когда-нибудь должно появиться нечто подобное, и вы не ошиблись.

Вы едете домой, размышляя, реализована ли в игре мультитекстурная поддержка, позволяющая извлечь дополнительные плюсы из монстряковской второй Вуду, не так давно поселившейся в вашем компе.

Инсталляция проходит успешно. Страдальчески кривясь, вы с трудом заставляете себя досмотреть неряшливо отрендеренный стартовый ролик, после чего игра выбрасывает вас назад в Мастдай с путаным сообщением об ошибке. Вы запускаете игру еще раз. Эффект сохраняется. Тогда, пожав плечами, вы перезагружаете компьютер, и игра немедленно начинает работать. Удовлетворенно крякнув, вы усаживаетесь поудобнее, привычно зеваете для обретения боевой готовности, выбираете средний уровень сложности, и...

"Ламерье меня задери!" - в сердцах восклицаете вы, когда по достижении девятой миссии вас наконец-таки убивают. - "Как я мог так попасться? Ведь ловушка была совершенно очевидна! Стормозил...". Релоаднувшись, вы начинаете миссию сызнова, и на сей раз она уже не доставляет никаких проблем. "Хе, скушалась птичка!" - плотоядно мурлычете вы себе под нос, и азарт впервые проблескивает в ваших видавших виды глазах. Переходя на следующий этап, вы ощущаете, что этот гамес начинает вам нравиться.

Предательский ток времени выносит вас к последней миссии лишь в половине четвертого ночи. На сон остается жалкая пара-тройка часов, так что вы принимаете единственно верное решение: не ложиться вообще. С хрустом потянувшись, вы отправляетесь на кухню сжевать все равно чего и запить лишь бы чем. Мысленно вы прорабатываете план покорения последнего оплота сопротивления гамеса, его последней, самой навороченной и самой многообещающей миссии.

По прошествии двух часов, презрительно проглядев совсем уж из рук вон плохо смастеренный финальный ролик, вы широко зеваете и, левой рукой массируя затекшую шею, стартуете игру сначала. Теперь уже на максимальном уровне сложности. Пришла пора, родная, браться за тебя по-серьезному...

На вопрос, как вам показалась эта игра, вы привычно зеваете и тянете, что "ну так, поюзать можно... не шедевр, понятное дело, но и не суксь, в общем-то, конечно... а вообще, играть не во что... куда ни плюнь, всюду игры для крутых геймеров, а нормальному человеку поиграть-то и не во что..."

Подводя итог

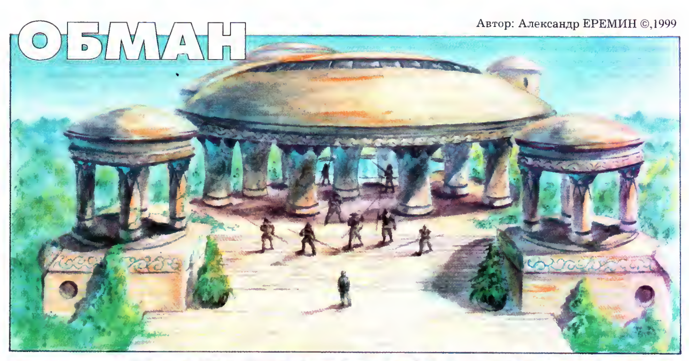
Классификация произведена, и настала пора вернуться к точке отправления. К тому первоначальному вопросу, с постановки которого мы начали наш с вами разговор. Так, значится, многоуважаемые господа игроманы, простите за нескромность и извините за бестактность, к какой породе вы себя причисляете? К дворняжкам, к дворняжкам с претензией или к чистопородным? С нетерпением жду вашего ответа. Мне любопытно. Нет, я помню, что вы уже пробовались ответить на ранних предгорьях этой статьи. Но это было тогда, а сейчас настало только сейчас, так что уж не откажите в любезности, вспомоществуйте на мою любознательность...

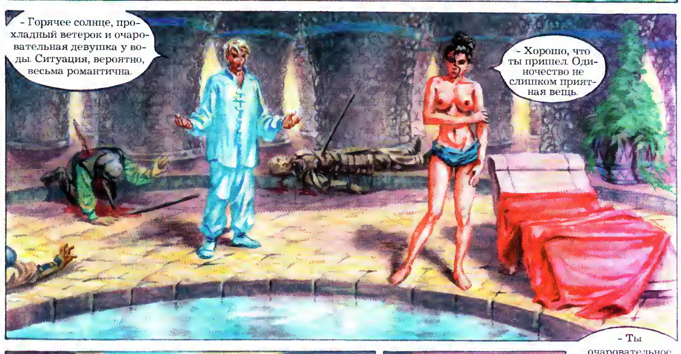
Как-как вы говорите? Лайте, пожалуйста, громче, мне отсюда плохо слышно... О, простите, я сразу не понял!.. вы сперва хотите узнать, кем себя полагает автор статьи? Но неужели же настолько трудно догадаться?! Разумеется, ламером! Всегда был и тем горжусь. А вы?..

Спасибо. Ни секунды не сомневался в вашем ответе. Еще раз спасибо.

ОБМАН

Автор: Александр ЕРЕМИН ©,1999








- Попытайся расслабиться, Максим. Ты так напряжен, словно впервые видишь обнаженную женщину.
- Никогда не думал, что мое стеснение настолько заметно, казалось с годами я научился его скрывать.
- Главное нежность и ласка, если научишься сопереживать, то откроешь глубины доступные немногим.
- Я вижу, что привлекаю тебя. Интересно, а существует ли настоящая девушка, которую ты мог бы желать столь же страстно.
- Есть одна... Но она так увлечена своей работой, что я не представляю, как к ней подойти. Всегда теряюсь...
- Хоть раз попытайся не припираться с ней по мелочам, а сказать то, что по-настоящему думаешь. А теперь сделай что-нибудь, я хоть и виртуальная, но все же женщина.


- Эй, Саша! Выпусти меня! Уже минуты две как я болтаюсь посреди черной бездны!
- Приготовься к небольшому падению, я отключаю антигравитатор.
- Черт! Всегда так! На самом интересном месте...
- Твой новый биокостюм великолепен, ощущения настолько естественны, что я поверил в реальность происходящего.
- То-то я смотрю ты такой возбужденный, я бы даже сказала взмокший. Какую симуляцию ты выбирал?
- Сражение с тигровыми акулами. Уровень интеллекта виртуальных противников поражает. Ты не могла бы отвернуться пока я переоденусь?
- Ха! Больно ты мне нужен, чтобы на тебя смотреть! Моя новая технология симуляции мышечных рефлексов безупречна. Выращивание мускульных комплексов принесет переворот в человеческое сознание!





- Врун и лицемер! О втором биокостюме я ему не скажу, надеюсь, он никогда не догадается, что встречался в виртуальности со мной, а не с какой то компьютерной фантазией.

- Загляну в лабораторию, когда Саша уйдет с работы. Женщина в киберпространстве выглядела слишком естественно...

ПОЧТА

Да будет Forever и Only ваша PC, ибо верим мы, что этот мир реален.
Парфенов Евгений [Свора]

Здравствуйте, незаменимые мои!

А знаете, над вами, оказывается, опасно подтрунивать. Я тут пару месяцев назад приколоться решила, – попросила, чтобы письма начинали со слов: «Здравствуй, уважаемая редакция. Как поживаешь?» И что вы думаете, каждое второе письмо, пришедшее в «Навигатор» после этого номера, именно так и начиналось. Вы в следующий раз того... так не шутите...

Ну ладно, теперь о письмах. Тут в последнее время народилось несколько интересных идей, хотелось бы их вынести на всеобщее обозрение. Вот, например, некто ZanShin намедни предложил устроить конкурс на лучший анекдот на компутерную тему. Ну, на компьютерную – это глобально, а вот конкурс на лучший анекдот о компьютерных играх – это можно. Только учтите, что народ у нас веселый да начитанный, поэтому, чтобы рассказать нам что-то новенькое, придется поднапрячься. Или самому придумать. Благо, жизнь наша компьютерно-игровая богата на всякие анекдоты и веселые истории. Естественно, самые интересные будут печататься, а самые интересные из интересных – награждаться.

Здравствуйте, уважаемые!

Сердце мое обливается кровью, но придется вас немного обругать. Весь журнал отличный, но надо вам внимательнее следить за выставлением оценок некоторыми журналистами. Итак: №12, Гуру Брамин, Magic&Mayhem, оценка 9.9?! Какое, к черту 9.9?! Это что, революционная игра?! Это же оценка почти Unreal! А Magic&Mayhem, хоть и неплохая игра, но не лучшая, да и к тому же на любителя, помесь Allods и Warhammer-Warcraft (миссии с отрядом). Если так пойдет дальше, то Гуру можно присвоить звание ССЖ, то есть Самый Субъективный Журналист. Хотя вообще-то пишет он хорошо, но оценки – это слишком. С уважением и наилучшими пожеланиями.

Srecter [YoD]

Мда-с-с-с, досталось Гуру с этим рейтингом. Почти все прибывают в изумленно-удивленном состоянии – что это такое должно случиться, чтобы Брамин так облажался. Между прочим, сам Гуру полон энтузиазма и готов защищать свою позицию до полного переубеждения всех недовольных. Или до собственного полного переубеждения. Кстати, звание ССЖ он все-таки заработал – см. итоги хит-парада.

[Появляется Гуру] Не будем обсуждать изложенные выше грязные инсинуации в мой адрес (я не имею в виду письмо) - перейдем непосредственно к вопросу рейтинга. Из статистики в моем распоряжении в настоящий момент: одно письмо от читателя, информация о том, что кому-то еще не понравилось, 90 и выше - процентные рейтинги в Интернет-рецензиях западных товарищей (для особо любящих выявление скрытого врага уточняю: перед написанием статьи я с Интернетовскими рецензиями не сверялся), и собственное мнение, основанное на глубоком вживании в игру. Вынужден сказать, что последнее для меня важнее всего (так как я в игру играл много, а как в этом плане другие - не знаю), но если бы статистика давила, я бы все подкорректировал. Статистика, как видите, не давит; а уж во время написания...

Теперь самая глупая часть ответа. Что такое "десятка"? Очень хорошо плюс революция? Играбельность - чем вам игровые принципы не революционны? Где вы видели такую систему магии, а также все остальное - интерфейс, бои, принципы создания солдат - вместе? Говорите, кусочек от Аллодов, кусочек от Вархаммера? Уши Петра Петровича, да к носу Ивана Ивановича... Если помните, так получается идеальный жених. Так что чем вам не «революционно»? Новая RTS'ка. Похожая на другие RTS приблизительно настолько же, насколько Worms похожи на аркаду. Новая игра. Ну, допустим, кандидатская диссертация - так, поверьте, и Unreal тоже не докторская. А что касается «удачности» - удачно. Вам может не нравиться, но играбельно до предела, а ре-играбельно - так просто неприлично. Графика - эстетика не нарушается, глаз радуется (сильно, очень сильно и уж во всяком случае, больше, чем в массе других стратегий - скажем, по мне TA выглядит просто отвратно по сравнению, хоть и четыре раза полигонная). В порядке революционности предлагаю рассматривать смену спрайта при наложении заклинания. Звук, как вы помните, получил 9 - и не десятка там была разве что "порядка ради". К оригинальности претензий нет?

Давайте теперь с другой стороны: сравнивать с Unreal - это, конечно, ход. Но давайте попробуем сказать: вот тому-то тому-то поставили 7, но то-то лучше? 8. А это - еще лучше. 9. Ну, а уж Magic&Mayhem... Думаете, не найду такую цепочку, чтобы последний был откровенно слабее, чем, M&M, второй - слабее, чем последний, первый, слабее, чем второй, и при этом у первого в каком-нибудь старом "Навигаторе" стояла оценка 7? Тоже мне, пять книг Торы. Священное Писание. Сакральные божественные тексты. Иными словами, M&M может быть хуже Unreal'а, но это еще не значит, что он не заслуживает 10. А если исходить из «ранее проставленных рейтингов», то как раз 10 ему влепить - как говорит молодежь, только так.

Теперь - самое разумное. В момент написания статьи игра мне нравилась очень, а все, что я мог сделать для увеличения объективности, - это поинтересоваться мнением окружающих. Окружающим тоже понравилось очень - и, в том числе, великому Alrick'у [ASP], который удостоил меня произнесением названия какой-то культовой стратегии и слов «Круче, чем». Он попробовал взять свои слова обратно через две недели, но было поздно. Потом, две недели любви Alrick'а - разве это мало? А остальным нравится до сих пор.

Несерьезно это все. Если уж будем мерять объективность массовостью - давайте попросим всех желающих (из числа игравших в M&M) высказаться и подведем итоги. Только игравших, а не бросивших взгляд. И для очистки моей совести хватит переваливания положительных откликов за 50%. Как можно оценить, произвела игра революцию или нет, в момент ее выхода? Вы хотите видеть в «Навигаторе» навигатора, советчика - купить или нет? Десятка - это мое к вам: идите и покупайте. Я практически уверен, что игра вам понравится - кем бы вы ни были. Я пытаюсь оценить, насколько могу вам порекомендовать эту игру - и в случае с M&M считаю, что игру можно порекомендовать всем, как и было сказано выше, в номере 12.

Все же относительно инсинуаций. «Облажаться» - значит, не сдержать «души фекальные порывы». Жанна, Вы уверены, что это имелось в виду?

Гуру Брамин

Hi!

Вот, увидел анкету, решил заполнить – это моя давняя страсть анкеты всякие заполнять. Ну и письмо написал, т. к. $#@$#@ провайдеры отключили меня.

Итак, о вашем (нашем журнале). Вы на данный момент Самый Интересный & Читабельный журнал. Вы как-то ближе к народу (не в смысле цены). Читать только Review и Preview неинтересно. Кстати, начинаю вас читать с конца, т.к. там самые интересные рубрики.

Итак, мои претензии:

1.Плохое качество полиграфии. Я понимаю, что кризис там, но елы-палы! Бледные цвета, журнал разваливается, sux. Как в каменном веке.

2. Что за название Z-Zone? Неужели не придумать получше?

3. Раз у вас уменьшился объем, то сделайте из Review Microreview, но отдайте Mail! Наконец-то закончилась эта идиотская игра.

4. А в каком-то номере был обзор по M&M 6 так это заняло страниц 20!!! Я, например, не фанат этого сериала, ну напечатали бы в 2 номера!

5. Да, 208 страниц – это было круто, аж голова пухла!!!

Ну вот, такие претензии, только не обижайтесь. Вы – лучший игровой журнал. Долой всякие там консоли, Nintendы – это все для детей до 7 лет. Настоящий геймер предпочитает сложную и навороченную железяку, занимающую весь стол, в которую приятно влезть, покопаться, и самое приятное апгрейдить (если есть деньги). Кстати о деньгах. Может быть, на западе и в редакции играют на P-2Xeon, но мы живем в нищей стране, и не обижайте тех, у кого P-90/8/640.

Ну, в общем, давайте там, работайте, выживайте! А то что я буду покупать?.

ТРИДЭЭФИКС ФОРЕВА!!!

P.S. plz, не считайте меня за идиота, в душе все мы – дети.

Ежик

Уважаемый Ежик!

Мы чрезвычайно признательны Вам за ваше письмо. Мы очень рады, что наша анкета пришлась Вам по душе, и искренне соболезнуем Вам в связи с нечистоплотностью провайдеров. Все Ваши претензии были рассмотрены на совещании редколлегии.

К сожалению, качество полиграфии в ближайшее время не может быть улучшено из-за того, что практически все типографские работники взяли отпуск за свой счет и отправились охотиться на мамонтов.

Если Вы до сих пор не поняли, то поясняем. Z-Zone – это название рубрики, в которую входят материалы, напрямую не относящиеся к Review и т.п., а также рассказы, различные викторины и прочие нестандартные вещи. Придумать получше можно, но для этого должны быть более веские причины, чем Ваше, Ежик, недовольство.

От себя лично, позвольте поблагодарить Вас за столь пристальное внимание к почтовому разделу. Однако смею заметить, что абсолютное большинство покупает журнал именно из-за Review. Если вас так интересуют письма и объявления, то могу порекомендовать вам другое издание, «Из рук в руки». Там, помимо всякой полезной и интересной информации, Вы сможете найти массу столь любимых Вами писем. Кстати, Игра, которая Вам столь не понравилась, по мнению читателей «Навигатора» стала одним из самых интересных и неординарных материалов прошлого года.

Приносим Вам свои глубочайшие извинения. Если бы мы знали, что Вы не являетесь поклонником сериала Might&Magic, то ни в коем случае не стали бы печатать его прохождение. Или разделили бы публикацию этого материала на следующие десять номеров.

Извините, но мы так и не поняли, какой характер носит Ваша последняя претензия – позитивный или негативный? С одной стороны, слово «круто» обычно выражает восторг, но с другой стороны факт распухания головы никак нельзя назвать положительным. Мы очень надеемся, что Вы не собираетесь подавать на нас в суд за причиненный Вашему здоровью вред, – мы никак не могли предполагать, что осознание фактического объема нашего журнала так отразится на Вашей голове.

Напоследок доводим до Вашего сведения, что мы вовсе не обиделись, так как на людей, которые предпочитают компьютер другим развлечениям из-за его размера и возможности в нем покопаться, обычно не обижаются. Также можем пообещать Вам, что с сегодняшнего дня мы больше никогда не будем обижать людей, у которых P-90/8/640, какими бы гадами они ни были.

С уважением, Жанна Гришина
(по поручению редакции)

Еще бы хотелось, чтобы над статьями авторов висели их фотографии. Вы, вроде, хотели так сделать, так почему бы нет? Раз в полгода эти фотки можно менять. Например, Игорь Бойко изображался все время сидячим, а потом его сделали с бутылкой пива или в какой-нибудь другой позе, для разнообразия.

Горбачев Дмитрий aka Peacemaker.

Полностью согласна. Я тоже хочу посмотреть на главного редактора в разных позах. Да еще и пивом. Да еще и каждые полгода. Ладно, подождите, если все, что мы задумали, получится, то вас ждет кое-что поинтереснее фотографий. Но это пока (тс-с-с!..) секрет... А то будете потом опять жаловаться, что мы обещаем, да не сразу делаем!

Еще одна просьба – описывайте игры с таким расчетом, что некоторые люди, может быть, и не играли в первые части игр. Это я вот о чем – читаю про Fallout 2, а там постоянные ссылки на первую часть. Вот вселенная увеличилась по сравнению с первой, вот монстры новые добавились. А для меня они все новые – я-то в первую не играл. Пишите лучше так, как будто о новой игре! А о многих новшествах можно и в отдельном абзаце прочитать.

P.S. А вы никогда не задумывались, что по Nickname'у можно многое рассказать о человеке? Может, проведете фрейдские исследования?

А вот это, между прочим, тема для дискуссии. Кому-то удобнее так, кому-то – иначе. Некоторые не играли в предыдущую часть игры, но, прочитав подобную статью, составили о ней определенное мнение. А некоторым это, наоборот, мешает. Так что напишите нам и поделитесь своими наблюдениями.

Исследования – это конечно, интересно. Но вот Фрейда сюда лучше не впутывать – без него как-то спокойнее. А собственное исследование провести можно – благо, ваша покорная слуга имеет к психологии самое непосредственное отношение. Правда, для этого мне, как обычно, понадобится ваша помощь. Пожалуйста, напишите о своих наблюдениях и всех курьезах, связанные с Nick'ами. Ну, а я с удовольствием все проанализирую и подведу результаты.

Доброе утро/ Добрый день/вечер/ Доброй ночи (ненужное зачеркнуть) дорогая редакция самого, на мой взгляд, лучшего журнала (в сфере компьютерных игр). Надеюсь, вас не покинуло то вдохновение, с которым вы обычно делаете мой любимый "Нави", который, кстати, почти всегда получается, как говорят англичане, PERFECT. Я бы мог сказать еще больше приятных слов, но этого делать не буду, дабы сократить ваше драгоценное время, которое понадобится для чтения настоящего письма. Итак, собственно то, что я хотел написать>

<Мне очень понравился тест в конце журнала (честно признаться, я хохотал до болей в животе, читая 4-й вариант ответа) и я жду продолжения.

Ни за что не бросайте рисовать комикс! Я нахожу эту идею замечательной и понимаю, (сам занимался) сколько нужно вложить сил, чтобы он получился.

Знаете, однажды я задумался над тем, как вы создаете журнал и у меня появилась тема письма. Может следующий вопрос вам может показаться странным, но я над ним думаю уже недели три и уже спросил всех своих друзей на эту тему, но никто не смог дать мне вразумительного ответа, поэтому ответьте, пожалуйста.

Чтобы написать REVIEW к какой-либо игре вы проходите ее полностью (используя коды или нет?) или проходите некоторые уровни – на-

чало - конец (в чем я сильно сомневаюсь, но все же)? А может у вас другой способ? Холодный рассудок и интуиция подсказывает мне, что вы проходите игру полностью, но тот же рассудок спрашивает: "Как тогда вы все успеваете?" - ведь чтобы пройти игру (ММ 6, к примеру) нужно немеряное (в смысле очень большое) кол-во времени.

И еще один вопрос: как вы узнаете о секретных местах? (к примеру, в Might and Magic VI The Mandate of Heaven я бы ни за что не догадался залезть на крышу в New Sorpigal, чтобы телепортироваться в офис NWC).

Вот собственно и все. Если появятся вопросы, я обязательно напишу, а пока желаю вам не терять силы духа и продолжать творить то, что у вас хорошо получается, а именно - мой любимый "Нави".

С уважением, Алексей

Спасибо огромное!

Я и в самом деле рада, что тест пришелся по вкусу, потому как он, вообще-то, противоречит всем канонам психодиагностики. Еремину тоже будет очень приятно, к тому же, это не первое благодарственное письмо, приходящее в его адрес.

Ну, а насчет прохождений я пока ничего вразумительного говорить не стану. Я хотела, честное слово! Но наши как узнали про это, как зашикали на меня: «Что ты, что ты! Это же профессиональные секреты!» Так что вынесем-ка мы эту тему на ваше коллективное обсуждение. Как мыслите, господа? Проходят ли авторы игру полностью или посещают только некоторые уровни? Вот в одном из ближайших номеров подведем итоги, тогда я уж и всю правду выложу, как оно в действительности-то выходит.

В данную минуту пытаюсь оторвать обложку - пока не получается. Может быть, завезли свежий клей? Если так - одной из главных причин моего недовольства (да и прочих читателей тоже) стало меньше.

Во! Обложка-таки пошла отходить. Н-да... Нет в России клея крепче соплей - все в нашем государстве на них держится.

Александр

Вот-вот, мне и добавить нечего :(. Правда, разведка доложила, что некоторые соответствующие меры приняты, так что, не теряя надежды, будем ждать результатов. А как сказал кто-то из моих друзей, «Надежда – живучая особа, все норовит последней умереть».

Hi!

Почему на "Троянские кони " все смотрят как на плохую и вредную вещь??? Лично я скажу всем: "Скачивайте их, ловите ламеров и пичкайте их троянцами". Если нужны советы по троянцам, то пишите...

Сильнов Дима aka WOLF
silnow@orc.ru

Не знаю, почему, но мне тут же пришло на ум несколько переиначенное выражение нашего незабвенного ViV'a: «Волки поганые, до троянцев гадкие...» Если бы я не была такой трусихой, то не побоялась бы со страниц журнала попросить кого-нибудь навестить этого умника и наглядно показать ему, почему на «Троянских коней» смотрят как на плохую и вредную вещь... Нет, это ни в коем случае не призыв, а так просто...

Приветствую редакцию нашего самого любимого журнала "НАВИ"!

Наконец-то удалось раздобыть очередной номер - 12 за 1998 год. Хочу сразу поделиться своими некоторыми соображениями, которые, видимо, были вызваны 6-ти часовым сидением на лекциях по историографии и истории философии. Точка зрения моя чисто субъективная, но что-то в этом должно быть. Я имею в виду соотношение в общем объеме журнала между обзорами игр и всем остальным. Вот мне, например, нравится жанр стратегии, RPG, футбольные менеджеры. Соответственно я не читаю в Вашем журнале из 168 страниц почти половину. Совсем не читаю - в лучшем случае прогляжу названия игр и картинки из них. Все остальное - Интернет, железо, полные описания, Z-Zone - все это прекрасно и всячески приветствуется. Вот такой взгляд у меня.

Самое интересное я сам не знаю, что можно сделать - ведь уменьшать объем обзоров лично для меня неинтересных игр тоже не выход. Можно лишь увеличить объем журнала и только на, так сказать, "все остальное" - всякие разные интересные штучки, которых в других журналах не встретишь.

И еще одно соображение. В 12 номере в письме читателя упоминается об ваших авторах. Тоже хочу сказать по этому поводу. Вот чем раньше мне нравился "Game.EXE" - там каждый автор имел свой образ, манеру поведения - свое "лицо". Вам бы того же - стало бы еще лучше и интереснее. Вот их авторов я и сейчас помню (хоть и давненько тот журнал не видел) - а ваших, не в обиду будет сказано - кроме Гоблина (особая ему благодарность за классные статьи) и глав. редактора не припомню. Возможно, ТЕ авторы уже давно работают, а у вас все шли (надеюсь, все уже закончилось) перестройки.

Вот пока и все впечатления. Всего наилучшего.

Владимир

Кто бы мог подумать, что историография и история философии способны породить в человеке столь трезвые мысли и наблюдения. Действительно, если игровой жанр тебе не близок, то в соответствующий раздел ты и заглядывать не станешь. И очень даже зря. Потому как многие статьи просто очень интересно читать. Я, например, отношусь к «Навигатору» больше как к художественному изданию, нежели справочно-информационному. Впрочем, это только мое мнение, и оно не претендует на универсальность.

По поводу авторов. Да, действительно, это косвенно связано с постоянными изменениями, и мы тоже надеемся, что все уже позади. К тому же, обычно авторам некогда за имиджем следить – им надо про игры рассказывать. Ну, а если хотите знать о своих любимцах больше – просите меня, я дама свободная... Авось найду пару абзацев в почтовом разделе, дабы удовлетворить любопытство читателей.

Здравствуйте, дорогая редакция! (как заказывали!)

Решил вот написать, а то больно взял за душу прошлый номер.

Сейчас буду ругаться.

Касательно Гоблиновского сочинения "Служи, сынок..." - как-то оно странно выглядит, блин... Такими вещами детей запугивать надо. Так поглядеть, получается, что помимо дедовщины и мордобоя ТАМ нет ничего, да? Неплохое напутствие получилось, ничего не скажешь... Пусть узнает правду жизни, forewarned is forearmed, верно? В общем, я не очень понял, что автор имел в виду. Особенно меня порадовала фразочка "про зверства я писать не стал". Про что же тогда он написал уже? Про нормальные будни рядового российской армии? Забавно... Не буду дальше продолжать, оно и так понятно. Думаю, в редакцию придет еще немало писем с подобными строчками.

+PluS+ [MiF]

Да-мм-сс... Задела статья за живое... Так сказать, по больному месту прошлась. Действительно, множество читателей, которые прислали нам письма в этом месяце, до сих пор находятся под впечатлением. Причем, впечатления самые различные. Начиная с вопроса: «А как это связано с компьютерными играми?» и заканчивая: «Пойду в армию – возьму ее с собой как руководство!». Я думаю, что ответ на вопрос вы получите в следующем, последнем письме. Ну, а я с вами прощаюсь до следующего месяца. Пока!

Да, и еще насчет юмористического (шутка) рассказа "Служи сынок, как дед служил". Если это было экспериментом, то мне кажется, он

удался. Хотя, честно говоря, я не представляю себе, в каком еще издании, посвященном компьютерным играм, такое было бы возможно и самое удивительное - воспринималось бы нормально (наверно закалка Гоблина сказывается, хе-хе :)) Я тут намедни почитал другие журналы (называть не буду, чтобы не задеть чьи-то чувства) нет, ребята не тянут до вашего уровня! Возможно, они (журналы) просто рассчитаны на другую аудиторию, но (вы только не смейтесь! :)) я остаюсь фэном "Нави".

Как сказал один священник, читая проповедь: да поможет вам F1, да сохранит вас F2, во имя Control'a, Alt'a и святого Del'a, да будет так, Enter!

Удачи!

С уважением,

Черный Орел

Как обычно, почту разбирала Жанночка Гришина

Читатель – читателю

Привет всем!

Меня зовут Ольга, мне 16 лет. Мечтаю найти друзей по переписке. Имею много интересов в жизни. Люблю Internet и компьютерные игры в жанрах: стратегии, RPG и 3D-action. Кроме того, увлекаюсь историей, литературой и очень люблю путешествовать. Пишите, отвечу обязательно. 117342, г. Москва, ул. Введонского, д.9, кв.64. Мальцевой Ольге.

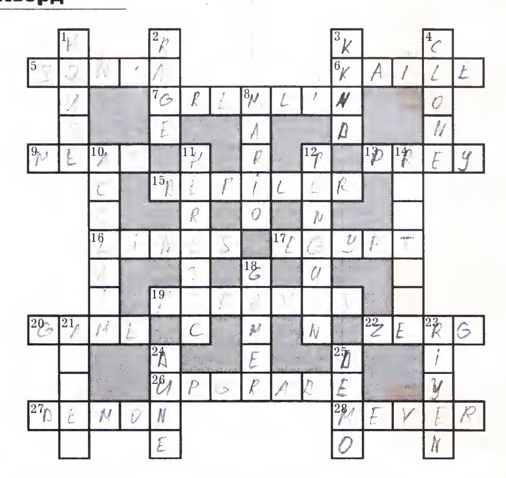
Хочу переписываться с геймером 13-20 лет по е-мылу.

salc@chat.ru Федор Фомичев.

Пишите, кому не лень: человеку мужского пола, 20 лет интересующегося железом, играми, музыкой, девушками, жизнью.

189620 С-Пб, Пушкин −7, ул. Ленинградская, д.59, кв.15 Ежику.

Кроссворд



По горизонтали: 5. Девушка, с неплохими пропорциями, который три раза приходилось спасать Землю от нашествия потусторонних сил. 6. Представитель "нереального" зверятника, умный и с посохом. 7. Фирма, близкий родственник гоблина. 9. Пища насущная для крестьян, священников и легионеров. 13. Что должен делать Бравый "Коготь"?. 15. Скорпион, которому все равно кого есть: своих или чужих 16. Мечта всех секретарш от фирмы "Гамос". 17. Страна, положение которой в 1156 году до н. з. показывает квест фирмы Cryo. 19. Куда подался отец цивилизации?. 20. Для одних это безделье, для других идиотизм, а для на это просто.... и ничего дороже нет на свете 22. Сначала все, как один личинки, потом что вылупится 26. То, что необходимо делать раз в два месяца, если хочешь поспевать за игровым прогрессом. 27. Ему наставили рога в DOOM, а он обиделся и стал кусаться. 28. Один из отцов жанра Strategy.

По вертикали: 1. Когда оно дохнет, его можно подвесить за хвост к сумке. 2. Яростная английская фирма. 3. Если мутанты и подземщики сойдутся вместе, то получится полный... 4. Их всегда много, и все на одно лицо. 8. Символ платформы Famicom 10. Они научили нас искусству смертельного поединка 11. Сначала был ОН, а потом была его переделка в стиле Fantasy 12. Злостный покусатель мужских причиндалов. 14. Alone is how to find me. 18. ОН 21. Производитель компьютерных игр, сделавший Eight Ball Deluxe, Gone Fishin', Royal Flush Pinball и др. 23. Квест, не скрывающий, что он – клон Myst. 24. Бессмертное творение Френка Герберта. 25. Пол-игры.

Итоги читательского хит-парада

Пришло время подвести итоги за прошлый год. Спасибо всем, кто откликнулся на наш призыв и принял посильно-активное участие в формировании общественного мнения.

Итак, вот что получилось...

Самой долгожданной игрой оказался Fallout 2. Совсем немного от него отстал Half-Life.

Наиболее перспективной российской компанией (издатель – разработчик) были назван дуэт «1С – Nival". Из западных корифеев самым корифеестым оказался Blizzard, который обошел на несколько пунктов Electronic Arts и оставил далеко позади всех остальных.

Как и следовало ожидать, лучшим российским проектом стали "Аллоды", которые потеснили на второе место "Вангеров".

Наименее удачной российской разработкой стали они же, но в обратном порядке. Большинство голосов – за "Вангеров" (кто-то их даже обозвал "Вагнерами"). На втором месте – "Аллоды".

Жанром, получившим наибольшее развитие в прошлом году, стал всеобожаемый action, лишь немного опередив жанр RPG, действительно сделавший в 1998 году неплохой прорыв в массы.

Теперь перейдем к лучшим игровым проектам года.

В жанре Action этой чести удостоился Half-Life, а второе место практически поделили Quake2 и Unreal, за небольшим преимуществом первого.

В жанре Strategy лучшим оказался Railroad Tycoon2, за которым скромно пристроились третьи Settlers.

Среди квестов лучшим стал Grim Fandango, солидно обогнав своего ближайшего соперника Blade Runner.

Лучшим Wargame'ом был назван Warhammer: Dark Omen. Причем, конкурентов у него практически не было.

Среди стратегий в реальном времени самым-самым оказался... (угадайте кто?!) Правильно, Starcraft. Этот, как и Warhammer, обошел всех остальных практически всухую.

Самой удачной аркадой стали очаровашки Worms2, на пятки которым наступают Tonic Trouble.

Среди симуляторов наиболее выделился NFS, естественно, третий. Немного от него поотстал Mig-29 Fulcrum.

В жанре RPG, как и следовало ожидать, лучшим оказался Fallout2, а сразу за ним – шестая часть Might&Magic.

Самой лучшей из Adventure стало продолжение приключений всем известной гробокопательницы, Tomb Raider 3.

И, наконец, среди спортивных симуляторов наилучшим был признан FIFA '99.

Самыми плодовитыми (в смысле, **клонируемыми**) играми были названы Quake 2 – в основном, благодаря движку, и C&C (видно, по старой памяти).

Чтобы называться **самой кровавой** игрой года, Blood 2 не хватило всего пары голосов. Именно на столько ее обошел убийца педестрианов Carmageddon 2.

Лучшей многопользовательской версией, стал, вестимо, Quake 2. Однако Starcraft проиграл ему совсем немного и занял почетное второе место.

Самым ярким компьютерным персонажем стала (Подстрешный, пляши!) всем уже порядком поднадоевшая арбузогрудая Лара. Причем, время ее триумфа, пожалуй, подходит к концу, потому что многие наиболее ярким персонажем назвали Гордона Фримена.

Наибольшим разочарованием был назван все тот же второй Carmageddon 2, а следом за ним поместилась Dune 2000, также подло обманувшая ожидания игрового населения.

Лучшей сетевой игрой стала не Quake, а Ultima On-Line. Что ж, глас народа высказался, хотя при этом не принял во внимание различия между играми по "сетке" и играми по Сети.

Естественно, **самым красивым в графическом отношении**, так сказать, нереально красивым, стал Unreal, на самую малость опередив Half-Life.

Тот же Unreal был назван **самой замороченной и труднопроходимой** игрой года. Второе место разделили Hexen 2 и M&M 6.

Наиболее **интересным и замысловатым сюжетом** обладает, как оказалось, Half-Life. До него немного не дотягивают Fallout (второй, разумеется) и Grim Fandango.

А вот **самыми многообещающими**, но пока не готовыми проектами, явились Diablo 2 и Heroes of Might & Magic 3, которые набрали практически одинаковое количество голосов. И есть большая надежда, что мы все-таки не окажемся разочарованными.

И, наконец, итоги работы журнала за прошедший год (прям, как в бух. Отчете :)).

Наиболее удачным номером «Навигатора» за последний год стал декабрьский, двадцатый. Это и понятно – он делался в более спокойной обстановке, чем предыдущие.

Самым перспективным журналистом стал Владимир Рыжков, с чем мы его и поздравляем. Однако, пусть не расслабляется - Гуру Брамин и Chaos Mage ему в затылок дышат.

Самое интересное письмо было опубликовано в седьмом номере «Нави» и называлось «Страсти по Unreal».

Как и следовало ожидать, лучшей журнальной рубрикой стала всеми обожаемая Z-Zone, в девичестве Gamer's Zone. Почетное второе место разделили рубрики Guide и Hardware.

Самым объективным рейтингом стали оценки по Half-Life, ну, а самым необъективным, – что тоже понятно, - Magic&Mayham.

Среди наиболее интересных, оригинальных и бестолковых материалов первое место заняли байки Гоблина (вы уж извините, что я их так...). Следом за ними идет Игра в журнале.

И, наконец, самое приятное. Удачей года, по мнению читателей «Навигатора», можно считать то, что журнал не окочурился во время кризиса и продолжает выходить в свет. И, естественно, мы с этим полностью согласны.

Хит-парад провела Жанна Гришина

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Редколлегия
Игорь Власов aka ViV
Дмитрий Герцев aka Spellbound
Дмитрий Ароненко aka Alrick[ASP]
Mad! Divoff
Леонтий Тютелев
Владимир Рыжков
Олег Полянский aka Doctor
Константин Подстрешный
Руслан Шебуков
Гуру Брамин
Александр Володкович aka Chaos Mage

web-master
Илья Ломакин aka Ilay SUNmaster

Арт-директор
Александр Метельков aka ASSA

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Учредитель ООО "Библион"
Почтовый адрес:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768,
Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение — АО "ДиалогНаука", программа Dr.Web.
Чтение нечитабельной E-mail — АО "Агама", программа Mail Reader.
Доступ в Интернет — компании Zenon N.S.P. (www.aha.ru) и Internet Service Provider ILM (www.ilm.net).

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск полос и вывод фотоформ: "Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647, www.prepress.ru, www.imposition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д.7 з. 0702
Тираж 37 000 экз.
Цена договорная.